КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ, МУЛЬТИМЕДИА И ВИРТУАЛЬНАЯ РЕАЛЬНОСТЬ!



ISSN 0868-5967

ИГРЫ ДЛЯ IBM PC

LBA: мало приключение, но грандиозно!

НОВЫЕ РУБРИКИ: ЧИТАТЕЛЬ РЕКОМЕНДУЕТ, ТЕСТ

ИГРОСОФТ '95 впервые в России ...



ШУТ С НАМИ!

KYRANDIA III

МЫ ОБЪЯВЛЯЕМ КОНКУРС!

стр. 70

N 8 /1995

ПОГОВОРИМ О ПИЦЦЕ, О ЧЕРЕПАХАХ, О МАГИИ И ПРИКЛЮЧЕНИЯХ...


Оформим наши отношения?

СОДЕРЖАНИЕ

Рекомендовано в качестве учебного пособия по компьютерному моделированию для учащихся художественных вузов и техникумов

Восемь без половины

Я люблю число восемь. Оно приносит удачу. Поэтому этот, восьмой номер журнала для меня является как бы юбилейным, тем более, что примерно в это же время, год назад, начиналась работа по подготовке самого первого номера «Видео-Асс Корона». Время, хотя оно и течет, и тянется, все-таки бежит. И несет с собой перемены и новшества.

За это время, на взгляд редакции, применительно к играм для PC вполне отчетливо стали прорезаться первичные признаки созревания того, что обычно называют рынком. В первую очередь, это было заметно на разного рода «электронных» выставках, где многочисленные стенды с играми на самом видном месте уже не вызывали эффекта новизны. А появление специализированных выставок, таких как «Игрософт» или даже декабрьская «Индустрия развлечений» (хотя там и доминировало оборудование для казино), где впервые самолично «засветились» такие компании как Konami и Namco, послужило для прочих сигналом, что к России стоит приглядеться повнимательнее. Теперь вот и «Аниграф», успевший стать респектабельным (и переехавший вследствие этого в респектабельный Центр Международной торговли), вполне серьезно решил уделить часть своего внимания играм. С одной стороны, играм как сфере применения компьютерной графики и анимации, а с другой стороны, как самостоятельному и самодостаточному феномену современной культуры (напомним, что выставка-фестиваль «Аниграф'95» проходит в ЦМТ с 24 по 27 мая).

Другой косвенный признак «всамделишности» российских игрищ — появление немалого числа изданий, посвященных электронным развлечениям, а также рекламодателей, регулярно отмечающихся в этих изданиях.

Это перемены. А что касается новшеств, то вы найдете немалое их число, пролистнув несколько страниц дальше. Во-первых, в потоке корреспонденции, среди просьб прислать «понравившиеся игры» (далее следует список из 10-15 позиций) и описаний Another World (судя по всему, это лидер народного хит-парада вот уже почти год), стали появляться и вполне зрелые, готовые к употреблению «самотечные» материалы, из которых сложился целый раздел «Читатель рекомендует». В этом разделе вы найдете как описания игр (rewiew), так и советы по их прохождению (solutions).

Отвечаем на ваши вопросы о форме присылаемых материалов: идеальная форма поступает вместе с автором, на дискете, записанная в ASCII формате и сопровождаемая, по возможности, «скрин-шотами», снятыми с игры. Если материал заслуживает того, то он будет рассмотрен и в любой другой форме, но вышеуказанной будет отдано предпочтение. «Самотечные» материалы редакция не возвращает и не рецензирует, а гонорар выплачивается только за опубликованные материалы.

Другим новшеством, на которое хотелось бы обратить ваше внимание, стала рубрика «Тест». Хотя в зарубежных изданиях эта форма подачи материала давно опробована и отработана, для нас это своего рода эксперимент, и редакции хотелось бы услышать ваше мнение об этом начинании.

Игры для первого тестирования были предоставлены MPC Клубом, но мы готовы принимать лицензионные копии игр от любых фирм, которые пожелают увидеть развернутую оценку своего товара на наших страницах.

В заключение хотелось бы также обратить ваше внимание на то, что приходит лето. А значит, появляется возможность приятно расслабиться хотя бы на пару недель. И, если под рукой у вас в это время будет журнал «Видео-Асс Корона», то значит и мы тоже заработали право на пару недель отдыха.

До встречи в девятом номере.

Николай АБРАМОВ

ОПРОВЕРЖЕНИЕ

По вине редакции и первоапрельских настроений в седьмом номере «Короны» прошла не соответствующая суровой действительности информация, верить которой нельзя ни в коем случае. Стоимость 3DO бластера, конечно же, заметно превосходит указанный в апрельском, седьмом номере рубеж в 80 американских долларов. В связи с этим редакция журнала приносит искренние извиниения тем читателям, кто решил, что указанная цена не шутка и отправился покупать 3DO бластер с 80 долларами в кармане. Мы также приносим глубочайшие извинения тем продавцам указанного товара, кто, возможно, получил моральные травмы в схватках с покупателями.



КОМПАНЕЙСКИЕ НОВОСТИ

Acclaim

Одно из самых главных и насущных событий этой весны — дело рук ко-





манды Acclaim — появление наконец и на PC (только CD ROM) MORTAL KOMBAT II. Про сюжет игры и ее новых персонажей уже писали достаточно много, так что сейчас подробно останавливаться на этом нет смысла. Однако в следующем номере вас ждет подробный рассказ о MK II со всеми «секретами».

Microprose

Как всегда, радует нас расторопностью и планов громадьем любимая на Руси Microprose. Сначала о том, что в мае уже должно быть на прилавках.

Алексей Пажитнов, автор «Тетриса», выпустил под маркой Microprose & Spectrum HoloByte свою игру-головоломку CLOCKWERX. Сказать про нее особо нечего, кроме того, что в ней свыше 100 уровней. Остается только поздравить г-на Пажитнова с успехом и пожелать его новой игре славы не меньшей, чем у «Тетриса».



Только-только мы распотрошили последних силикоидов и целатоидов на Марсе, глядь — ан с востока лезет рать (хотя, вроде бы это уже не из UFO). В общем, на сей раз доблестные воины из подразделения X-COM поставляют материал для патологоанатомов из морских глубин. Игра так и называется — X-COM: TERROR FROM THE DEEP, но на самом деле это просто UFO-2. На ум невольно



приходит мысль, что все эти твари — успешно мутировавшие чужаки, тарелки которых были сбиты над морем в первой



части. Судя по всему, новая игра не несет принципиальных отличий от UFO-1, но может продлить удовольствие тем, кто слишком быстро добрался до марсианской базы.

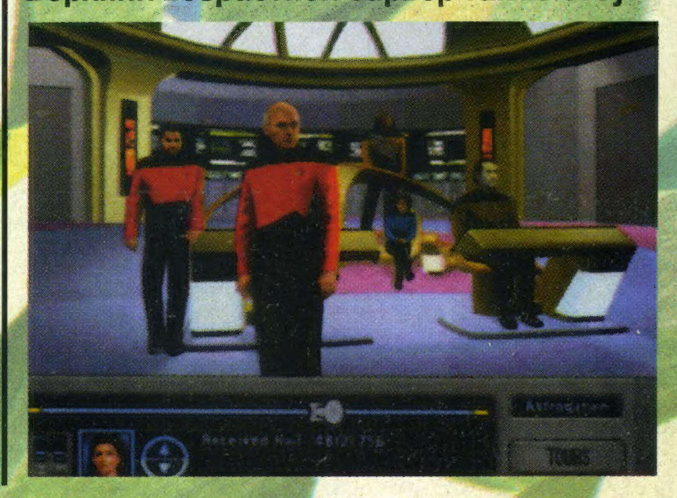
«В России две беды: дороги и дураки». Очевидно, с учетом первой составляющей этой пословицы Microprose и подготовил редактор сценариев для TRANSPORT TYCOON (для второй составляющей старается, в основном, American Laser Games). Все происходит примерно так же, как и в Sim City 2000 — загружаете случайным образом сгенерированный ландшафт, а затем начинаете его кроить и уродовать как Бог на душу положит. В отличие от Sim City, здесь можно также сразу задавать расположение городов и промышленных заведений. Новшеством по отношению к самой игре Transport Tycoon является возможность сконструировать и фантастический, марсианский пейзаж. Согласно этому варианту сценария Марс был колонизирован аж в 1930 году!

Коллектив нашего журнала страшно любит пиццу (а также черепашек и секс). Поэтому PIZZA TYCOON была воспринята нами как дар небес. Несмотря на схожесть названий (см. предыдущий абзац), эта игра является своего рода антиподом уже привычной

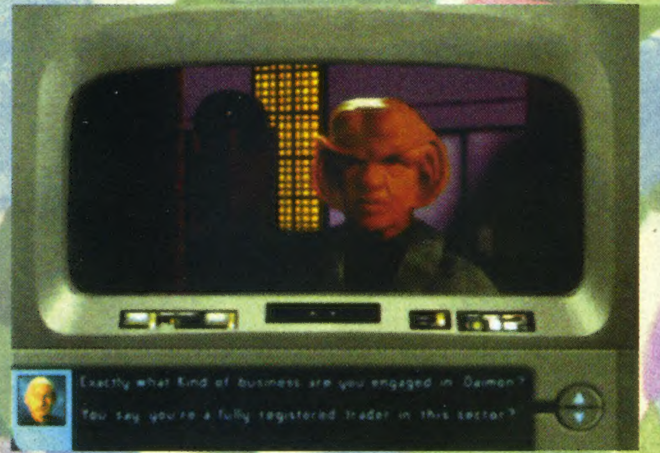


нам экономической модели. Тут вам предстоит строить свою «общепитовскую» империю, учитывая в первую очередь тесные родственные и «деловые» связи с итальянской мафией. Отсюда и специфический набор инструментов вашей политики, который был не всегда доступен в Civilization или Master Of Magic.

В игру STAR TREK: TNG «A FINAL UNITY» по мнению Европейской ассоциации издателей развлекательных программ могут играть люди в возрасте от трех лет. Верхний возрастной барьер также отсут-



ствует. Разработанная командой Spectrum HoloByte (фирмой-партнером Microprose) игра, что становится уже привычным делом, сочетает в себе элементы приключения-квеста, RPG и стра-



тегии. Это история сложной политической интриги, в которую вовлечены ромуляне, несколько эридианских беженцев и некий легендарный свиток со священными текстами. Распутывая этот клубок, вам предстоит исследовать огромные космические просторы, высаживаться на неизвестных планетах и вступать в контакты с чужими цивилизациями. Вы можете манипулировать различными предметами, управлять всеми функциями Enterprise или возлагать эти обязанности на кого-либо из членов экипажа, занявшись стратегическими расчетами. Однако, в игре есть возможность выйти на поле боя и в качестве рядового стрелка, но только после того, как программист Kevin Ray скажет: «Ты проигрываешь».

Все персонажи имеют настоящие человеческие голоса. Так Patric Stewart (который довольно часто появляется в мире CD-ROM) озвучивал капитана корабля Picard, голос Marina Sirtis имеет Deanna Troi и даже в качестве голоса компьютера использован голос актера Majel Barret. Несмотря на слово Final в заголовке, сериал на этом, видимо, не закончится.

NAVY STRIKE — представитель излюбленного и виртуозно отработанного фирмой жанра симулятора боевого самолета. Правда здесь у вас появится возмож-



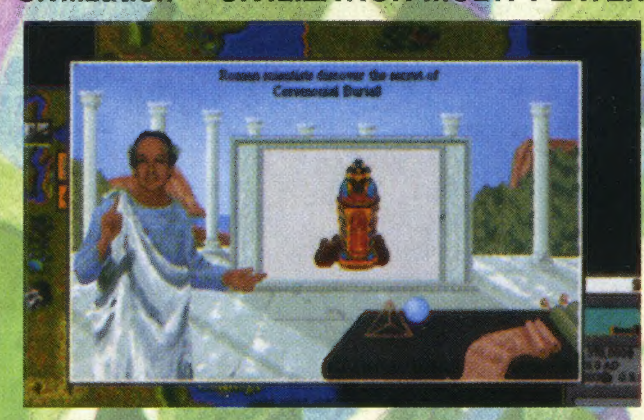






ность поуправлять и авианосцем, который вам надо будет направлять к берегам как реальных, так и гипотетических очагов военных конфликтов, угрожающих мировой стабильности. География боев полностью соответствует реальной земной географии, и по ходу дела вы можете наглядно изучить топографические особенности Ближнего Востока, Персидского залива или Юго-Восточной Азии.

В мае мы с нетерпением ждем выхода многопользовательской версии Civilization — CIVILIZATION MULTI-PLAYER







или CivNet. Многие до сих пор с наслаждением играют и в «старую Цивилизацию», а здесь нас ждет улучшенная SVGA графика и самое главное — возможность играть по сети всемером! Игра идет только под Windows или OC MAC.

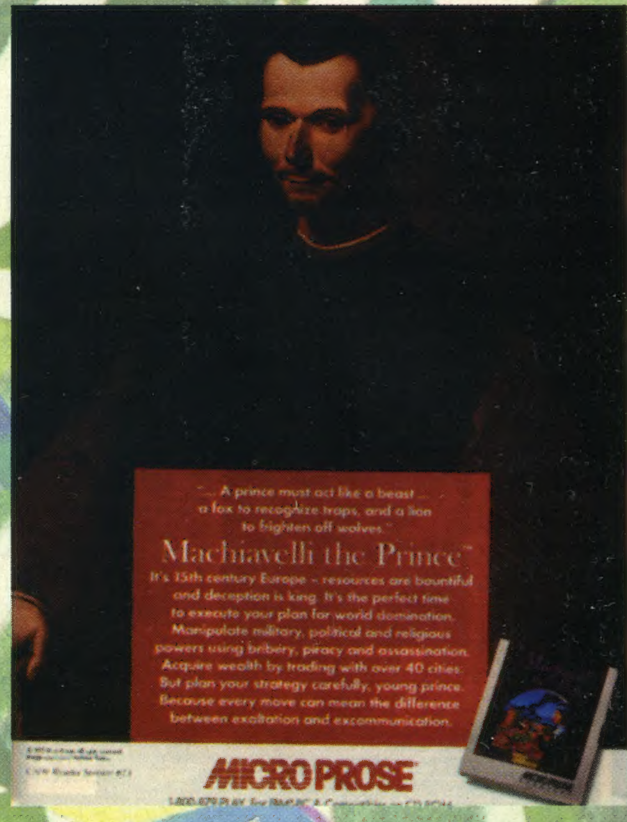
Летние месяцы должны принести нам: боевую стратегию 1944: ACROSS THE RHINE (выбрав свою сторону, союзников или немцев, вы можете поучаствовать в



боях на равнинах Западной Европы, как сидя за штурвалом танка, так и руководя сражениями из штаба); очередной авиа-



симулятор с видеовставками TOP GUN (вы за штурвалом F-14 Tomcat); политическую стратегию MACHIAVELLI THE PRINCE («Цель оправдывает средства» —



вам предстоит воплотить в жизнь этот лозунг в качестве правителя одного из европейских доменов XV века, и на собственном опыте убедиться, насколько политика является грязным делом.

Под закуску, на конец года Microprose обещает поразить всех своим очередным шедевром из области высокой магии. MAGIC THE GATHERING является электронным вариантом наипопулярнейшей на сегодня в Америке настольной игры, которая отчасти напоминает «заклинательную» часть Master Of Magic,



но значительно превосходит ее по изощренности, количеству возможных волшебств и разнообразию создаваемых монстров.

Virgin

Фирма Virgin в марте произвела мощный залп по уже пристрелянным рыночным позициям. Вышли в свет (и что отрадно, сразу же появились у нас) долгожданные IRON ASSAULT и LOST EDEN. Что касается первой игры, то ее сюжет достаточно обычен: в 2094 году миром правят несколько мегакорпораций, которые в ка-



честве инструмента насилия используют гигантских боевых роботов. Группе повстанцев удалось захватить управление одним из роботов, и — пошла борьба за правое дело. Игра реализована как вид из кабины робота и разворачивается то на городских улицах, то в пустыне, то в горах и даже во льдах Антарктиды. Вся графика и анимация выполнены в 3D Studio. Кроме того, в игре довольно много видеовставок (почти полчаса).



Что касается LOST EDEN, то это в высшей степени необычная по реализации приключенческая игра, которая переносит вас в параллельную вселенную, где динозаврам удалось выжить в критический период, погубивший их собратьев на Земле, и даже научиться у людей речи. Да, да, род людской в это время жил со многими из «ужасных ящеров» в мире и согласии. И только могущественное племя Тирексов (тиранозавров) точит зуб на людей и их союзников. Ища убежища от





ярости и мощи Тирексов, союз людей и ящеров принимает решение построить Цитадель.

Являя собой, по сути, обычный Quest, игра просто потрясает своим изобразительным рядом, про который можно сказать только то, что это «сочетание хорошей графики с великолепной графикой».

Наконец, учитывая многочисленные просьбы трудящихся, Virgin выпустила на одном диске TEMPTATION сразу четыре своих «старых» хита: The 7-th Guest, IndyCar, LOL и Kyrandia 2.

В апреле на прилавках должен был появиться один из немногих «бескровных» авиаимитаторов — FLIGHT UNLIMITED.





Красота реальных пейзажей, которые были сняты на видео и затем оцифрованы, заставляет только качать головой и цокать языком.

В июне в наши трясущиеся от возбуждения руки, возможно, попадут сразу две игры, которые уже задолго до того были отнесены к разряду шедевров. Это COMMAND AND CONQUER, игра, разработанная Westwood (о ней мы уже упоминали в 4 номере) и являющаяся 3D вариантом



Dune2 (но это слабо сказано!). Согласно сюжету, в XXI веке ведется глобальная война двух суперсоюзов за контроль над добычей нового, невероятного ценного минерала под названием «Тибериум». Вы

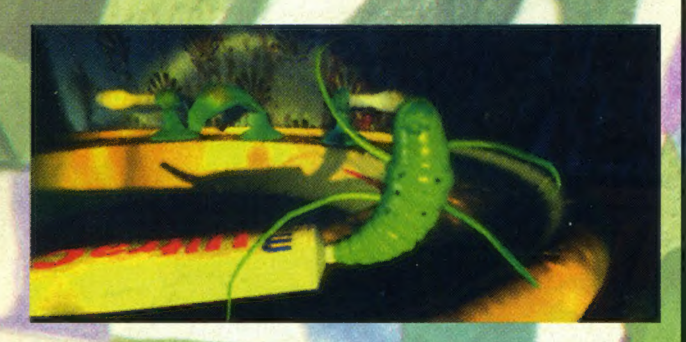


можете принять сторону международной террористической группировки Brotherhood of Nod или же альянса миролюбивых стран Global Defence Initiative. Построив свою базу, вы тут же включаетесь в сражения, которые проходят примерно также, как и в Dune II, но несравненно более детализированы и реалистичны. По мере развития сюжета, вы получаете доступ ко все более новому и совершенному оружию, включая самые невероятные фантастические изобретения. Command and Conquer выйдет на двух CD и будет поддерживать игру по сети.

Второй шедевр известен как 11-TH HOUR. Команда Trilobyte не почивала на лаврах после триумфа своей первой игры и сделала своего «Седьмого гостя-2» еще круче, еще страшнее и еще более. Более семидесяти лет мир и покой царили в городке Harley, однако, любому ясно, что в городе с таким названием



слишком долго все хорошо быть не может. И вот городок потряс целый ряд ужасных, можно сказать, смертельных убийств, а также таинственных, можно



сказать, пропащих исчезновений. В числе прочих пропала коллега и возлюбленная местного пинкертона по имени Карл Деннинг. И вот бравый детектив, ведомый вашей твердой рукой, возвращается в Зловещий Особняк. В зависимости от ваших действий игра может иметь несколько различных окончаний. Как и в первой части, здесь много вставных мелких головоломок, которые необходимо решить, чтобы продвинуться в своем расследовании дальше. В игре заняты 18 живых актеров, а благодаря некоторым техническим новациям режим видео идет со скоростью 30 кадров в секунду без использования MPEG карты. 11-th Hour выйдет на двух CD.

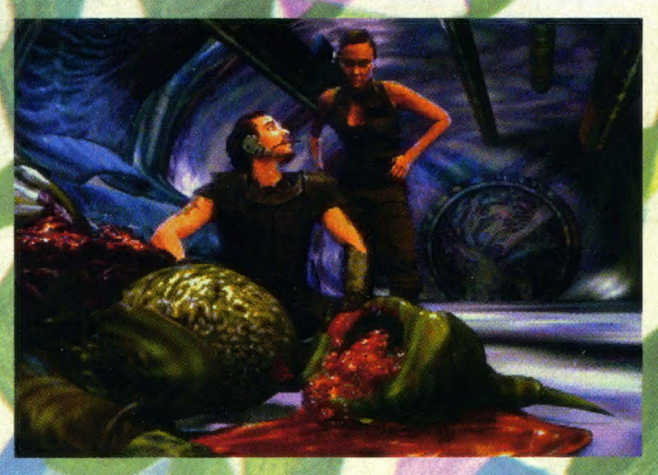
В конце лета Virgin обещает представить приключенческую игру MISTERIOUS ISLAND, которая пока известна лишь фактом своей разработки, а на октябрь запланирован выход игры HEART OF DARKNESS, разработанной командой Amazing Studio, которую Virgin плотно взяла под свою опеку. Достаточно сказать, что на разработку этой игры было потрачено свыше миллиона фунтов стерлингов, и результат, судя по первым отзывам должен соответствовать затратам. Как заявил Eric Chahi, руководитель проекта (и создатель Another World): «Мы делаем то, во что сами хотели бы играть на своих компьютерах. Нас вдохновляют сюжеты и ритмы приключенческих фильмов, таких как «Индиана Джонс», «Назад, в будущее», «Звездные войны»... Мы не хотим, чтобы герои наших игр выглядели бы как Hi-tech 3D образы, мы стараемся создать более натуральный фон, и герои наши больше похожи на мультяшных.» Что-



бы вы получили представление о качестве этих «мультиков», добавим, что только для одного движения героя используется около 1400 анимационных кадров. Сюжет этого «интерактивного развлечения» — борьба с материализованными страхами детства, которые похищают друга главного героя, который теперь встает лицом к лицу со своими собственными кошмарами.

Mechadeus, создатели Critical Path, наконец закончили под отеческим контролем Virgin свою новую игру — DAEDALUS ENCOUNTER, о разработке которой стало известно почти год назад. Как напыщенно сказано в рекламном плакате, это «останавливающее сердце научно-фантастическое приключение». Тем не менее, игра даже на первый взгляд заслуживает весьма пристального внимания. Главную роль здесь сыграла сыграла Тиа Каррере (Tia Carrere), симпатичная молодая леди, но уже известная актриса, которая стала популярной благодаря фильмам Wayne`s World («Мир Уэйна»), Rising Sun («Восходящее солнце» с Шоном Коннери) и True Lies (с Арнольдом), где она сыграла «нехорошую» террористку.

В Daedalus Encounter три персонажа, которых зовут Ari (Carrere), Zack (актер Christian Bocher) и Casey (вы сами) были типичными борцами за свободу и всевозможные светлые идеалы в 22-м веке. Однако Casey в самом начале игры угораздило оказаться под перекрестным огнем боевых кораблей воюющих космических империй. Получив и в хвост, и в гриву, Casey потерял свое тело, однако



его мозг был спасен, извлечен и помещен в зонд, которым вам и придется управлять. Все это чертовски напоминает душераздирающую историю про беднягу Робокопа, однако дальше начинается совсем другое кино.

Вы очнулись на вражеском корабле, потерявшем контроль и который стремительно направляется к Солнцу. Вам необходимо решить несколько хитрых «паззлов», изучить чужие технологии, после чего найти пульт управления и предотвратить катастрофу. В контакте с вами все время будут друзья, готовые помочь как делом, так и добрым советом.

Головоломки можно решать последовательно, одну за другой или же «в свое удовольствие», просто наслаждаясь отличной анимацией (даже в полноэкранном режиме 320x240 графика просто потрясает своей скоростью). В зависимости от ваших действий сюжет потечет по тому или иному руслу, то есть жестко детерминированного действия здесь нет. Лабиринты, сражения, элементы аркадности, несколько вариантов окончания игры, три уровня сложности, головоломки и видео общей продолжительностью более двух часов должны по крайней мере не разочаровать настоящих игроков.

Игра на трех CD сочетает трехмерную графику, созданную с помощью 3D Studio и отснятое на камеру видео. Представьте себе смесь 7th Guest, Journeyman Project и Creature Shock и вы примерно представите, что такое Daedalus Encounter. А после этого представьте, что примерно через полгода мы будем уже завалены проектами подобного класса. Представили? Могу вам только посоветовать время от времени извлекать из архива Xargon.

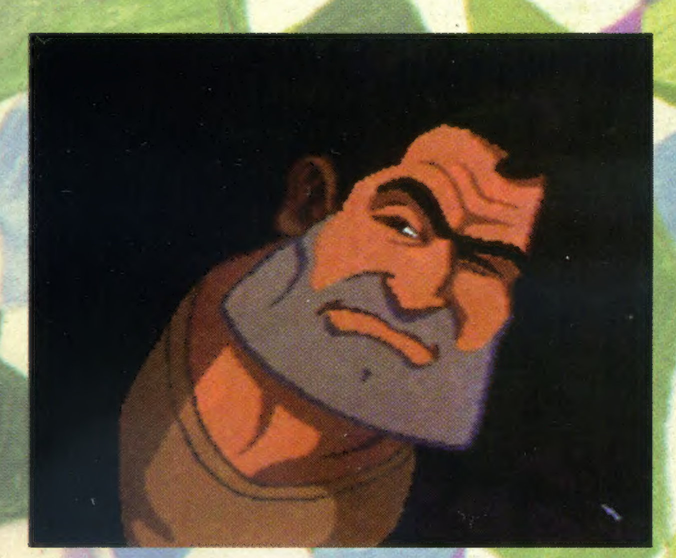
Electronic Arts

В двух словах о новостях от Electronic Arts. В апреле EA выпустил дополнительный CD к игре MAGIC CARPET, который называется Hidden Worlds. Таким образом, и без того огромное игровое пространство увеличивается почти вдвое.

В мае в издании Virgin появляется полная версия футуристического боевика-приключения FULL TROTTLE. Сюжет ее отчасти навеян известным киносериалом Mad Max и несет в себе дух романтики в

•НОВОСТИ•

стиле «Харлей Девидсон». Главарь банды рокеров «Хорьки» по имени Бен обви-



няется в убийстве Малькольма Корли, управляющего последней на Земле фирмы по производству мотоциклов. Бену предстоит в одиночку найти настоящего убийцу и попутно убедить своенравную дочку покойного Корли продолжить дело папаши, дабы идеалы «Харлей Девидсон» жили и побеждали. Как уже отмечалось, игра является смесью жанров, на этот раз квеста и аркадного боевика и включает в себя довольно много погонь-ралли и драк между бандами рокеров,



где применяется 3D анимация.

В ближайших планах компании перевод под Windows ставшей уже классикой Wing Commander Armada. О более отдаленных планах подробной информации пока нет, но можно сказать, что они включают в себя выпуск игр Cybermage, Chopper Assault, X-Fighters, Need for Speed, Spacehulk II, Deadline News (команда по борьбе с террористами спасает людей в самолетах, гостиницах и прочих общественных местах. Графика в стиле UFO), Project Morphs и Crusader-No Remorse.

Редакция выражает благодарность компаниям «БУКА», «ВЕСТЬ» и Media Group за помощь в получении информации.



DRAGON LORE

«Нет Игры, кроме Dragon Lore, и Crio — пророк Его»

Да. Возможно. Возможно, редакция, с одной стороны, пристрастна в своих предпочтениях, а с другой — не вполне правомерно помещать уже вышедшую игру в раздел самых-самых новостей, но уж очень хочется!

«Гениально!» — это первые слова, которые приходят на ум при виде даже демонстрационной версии новой приключенческой игры компании Mindscape, которая называется Dragon Lore (только CD). Полная же версия только усиливает впечатление. В мире троллей, эльфов и масляных ламп происходит революция, и Dragon Lore в застрельщиках ее.

Разработанная компанией Cryo в Париже, игра Dragon Lore содержит в себе элементы Myst, Doom, Ultima Underworld и классических приключенческих игр. Однако, то что получилось в итоге, непохоже ни на что из перечисленного, и, по крайней мере по части графики, превосходит любую из них. С помощью рабочих станций Silicon Grafics был достигнут высочайший уровень реализма (особенно это касается внутренних интерьеров помещений). Не побоимся сказать, что «виртуальный» мир, видимый глазами героя, на порядок превосходит все, что до сих пор было достигнуто в играх типа Doom. Во первых, здесь значительно расширен угол обзора, что позволило наконец избавиться от «тунельного» эффекта, что изрядно раздражало в том же «Думе». Во вторых, при приближении к объекту, он до последнего момента сохраняет четкие очертания, и лишь попытка рассмотреть его «нос-к-носу» терпит фиаско. В игре нет ни одного оцифрованного «живого» объекта или актера и ни одной видеовставки. Все видимое на экране — плод мастерства художников и программистов.

По традиции приключенческих игр перемещение в Dragon Lore построено по отдельным клеткам-локациям. Однако здесь каждая такая клетка представляют собой самостоятельное игровое пространство — довольно значительные куски территории, по которым можно погулять. Например: двор усадьбы, заброшенная ферма, отрезок дороги, внутренние покои замка и т.д. Переход из одной локации в другую представляется как некая «видеозапись», во время которой весь путь прокручивается на высокой скорости.

Еще одно достижение Dragon Lore — это результат усилий команды Mindscape по созданию действительно «интуитивно понятного интерфейса». Нельзя сказать, чтобы затея удалась на славу в полной мере, поскольку некоторых результатов все равно приходится достигать путем «тыка», но отсутствие каких бы то ни было меню (совершенно безболезненное) впечатляет. Вся работа выполняется курсором мыши, который в зависимости от ситуации видоизменяется, подсказывая необходимое дейст-

вие. При этом игрок вовсе не чувствует себя на коротком поводке и совершенно не стеснен в свободе выбора действия или предмета. Надо сказать, что и того, и другого в игре хватает. Предметы используются по принципу «взять-применить-к-нужному-объекту», а

> *Сегодня Cryo занят разработкой футуристического боевика-приключения (опять смесь жанров, как и в Dragon Lore), рабочее название которого — Revenge и электронной адаптацией комиксов Dark Horse из серии Aliens. Это будет представлять собой смешение трехмерной графики и художественного стиля, используемого в комиксах.*

что касается действия, то вам придется и наговориться всласть и подраться от души. Драки происходят в динамическом режиме, так что поклонникам action Dragon Lore также должен прийтись по душе.

Как заявили сами разработчики в интервью журналу Joystick: «В Dragon Lore мы хотели предоставить игрокам возможность окунуться в мир настоящей фантастической игры. Команда знала, что для этого потребуется ошеломляющая графика 3-D, в пространстве которой игрок сможет взаимодействовать и играть с любым объектом или персонажем. Сразу же было решено, что игра должна будет показывать все объекты с точки зрения игрока для сохранения высочайшего качества 3-D графики.

Чтобы добиться этого, прежде всего команда постаралась собрать весь известный нам инструментарий для построения игрового пространства, в котором возможно привести в движение любой объект в любой момент времени, и в котором можно произвести максимальное количество разнообразных и невзаимосвязанных действий и передвижений. Потребовалось много времени для завершения работы над игрой, так как прежде чем приступить к проекту, мы имели весьма смутное представление о том, насколько велики будут будут конечные требования к графике.

Команда должна была попытаться доказать (прежде всего самим себе), что персонажи, созданные в графике 3-D, смогут быть приведены в движение на экране приемлемым образом. Довольно долго мы не могли добиться того, чтобы появление и перемещение по экрану людей или других одушевленных персонажей игры происходило быстро, без характерного дергания и дрожания картинки. Методом проб и ошибок мы пришли к выводу, что персонажи должны быть предоставлены сами себе, то есть их перемещение не следует привязывать к определенной точке экрана.»

Команда Crio довольно молода и состоит почти целиком из молодых людей. Из-за этого проект Dragon Lore едва не был поставлен на грань краха. Произошло это летом 1994 года, когда ведущего разработчика Crio 22-летнего Fabrice Bernarda (ранее он был ведущим разработчиком версии KGB для «Амиги») собрались призвать во Французские Вооруженные Силы для выполнения воинской обязанности. Когда путем невероятных ухищрений этого удалось избежать, команда шутила, что Fabrice Bernarda доказал, как человек, проводящий дни и ночи за терминалом компьютера, может утратить здравый рассудок настолько, чтобы его нашли непригодным для защиты покоя Отечества.

Из других членов команды надо отметить «литературный мозг» Crio по имени Francois Froideval, бывшего ассистента E. Gary Gygax в компании TSR Inc. Это он придумал персонажи, спланировал ход повествования и составил большинство головоломок. Основное ядро в команде, естественно, бригада художников. «Худрук» Jean-Luc Sala выполнил все эскизы и цветные рисунки, которые позволяют определить, как должен выглядеть конечный результат. Он широко известен во Франции в качестве сотрудника ведущих журналов, посвященных компьютерным играм. Художники Rachie Mekhoui и Philippe Nouhra были ответственными за анимацию персонажей и переднего плана. Davia Mego и Claudine Roussard создали фон, карту и окружающую обстановку в игре. Yvon Trevien был ответственным за создание «сценических» и «кинематографических» эффектов, которые сопровождают действие на экране. Sandrine Houalet принадлежит интерфейс окон и разработка большинства объектов игры. Johan Robson написал диалог игры. Он также был ответственным за остроумные шутки Lance Boyle в MegaRace. Stephane Pica написал музыку и создал звуковые эффекты. Помимо этого, он является обладателем приза за лучшую музыку к игре (Dune).

Характерно, что раньше во Франции (как нынче и в России) практически не было возможности создавать большие компьютерные игры, которые отвечали бы мировым стандартам, так как это сопряжено со значительными финансовыми затратами, необходимостью иметь обширное аппаратное и программное обеспечение. Теперь, когда Cryo получила право создавать игры для таких компаний, как MindScape (а

> *Подобно некоторым из его предшественников, Dragon Lore включает в себя богатый и сложный мир, полный действия, волшебства, разнообразных устройств и т.д. Dragon Lore объединяет в себе возможность играть одному, фантастическую графику, свободное исследование игрового пространства, множество способов решения проблемы (включая как силовые, так и несиловые методы), простой и наглядный интерфейс.*

Adeline Software работает для Interplay и Virgin), имеющих выход на международный рынок, во Франции появилась подобная возможность. Более того, Париж располагает рядом очень талантливых художников, у которых раньше практически не было шанса найти работу за пределами развитой во Франции индустрии комиксов. Благодаря играм, они получили шанс реализовать себя.





СеБИТ 95. Широко открытыми глазами.

Германия.

Стараясь быть как можно более кратким, я перечислю лишь некоторые впечатления:— Знаки на дороге соответствуют дороге. Водители меня поймут.— Опасно переходить улицу в неположенном месте — может вылететь машина из-за поворота, а у нее скорость 120 км/ч. и она при этом не нарушает правила.— А все-таки там не стерильно чисто, временами встречаются отдельно лежащие бумажки. У нас слишком много иностранцев - так сами немцы объясняют это.— Там даже бумага рвется по перфорации...

СеБИТ. Как много в этом слове...

Человек, который первый раз приезжает на СеБИТ тешит себя надеждой посмотреть все — ведь впереди целая неделя! Но проходит пара дней и остается лишь желание посмотреть все в своей области, а еще через некоторое время понимаешь, что даже не хватит времени посетить все павильоны. Вообще территория выставки по нашим понятиям небольшая — половина ВДНХа. Но на ней размещено большое количество огромных павильонов, таких что за день не обойти — ну если действительно смотреть, говорить, разбираться. Меня в первую очередь интересовали средства и системы мультимедиа — бурно развивающееся сейчас направление, под которое были отданы несколько целых павильонов и много стендов, разбросанных по всей выставке. Разумеется было все - начиная со звуковых карт и кончая мультимедийными энциклопедиями по секретной советской военной технике. Почти каждая фирма Сингапура и Тайваня предлагала свои собственные звуковые карты, разумеется, судя по рекламе, великолепного качества звука но совместимые только с Sound Blaster Pro. Видео карты были не менее распространены и многие крутили видео в окошке Windows, но после разговора выяснялось, что видеокарта будет работать так хорошо только с дополнительным оборудованием, поставляемым за отдельную плату.

Манипуляторы

Джойстики значительно поумнели и, строго говоря, вырос отдельный класс устройств управления — пульты. Это, как правило, для одной руки джойстик с изобилием кнопок и мини клавиатура для другой. Такой пульт значительно продлевает жизнь обычной клавиатуры. Другое направление развития — узкоспециализированные устройства. Например, было представлено несколько пультов управления в виде кресла водителя автомобиля или пистолет, ориентация которого в пространстве передается в компьютер. Однако разнообразие предлагаемых устройств в этой области еще невелико. Следует также упомянуть о дисплеях, чувствующих просто палец человека (или карандаш), причем не надо касаться экрана — надо только поднести палец на 2-3 мм и к нему прыгнет указатель мыши или прочертится линия.

Звуковые карты

Пример фирмы Creative Labs. вдохновил многих. На выставке было представлено великое множество звуковых карт, в основном, отражающих новые тенденции в этой области — возможность навешивания wave table с записью звучания реальных музыкальных инструментов, синтез трехмерного звука, контроллер IDE дисковода. Появились 44 — голосые карты (речь идет о не профессиональных картах) с великолепным 3D звуком — например Audiotrix Pro фирмы Mediatrix Peripherals Inc. Карта Platinum16 фирмы Multiwave Innovation использует различные IRQ для проигрывания и записи звука, что дает возможность проводить эти два процесса одновременно и независимо. Многие усовершенствования карт касаются чисто потребительского удобства — например наличие встроенного источника 6v для питания активных колонок или внешний пульт управления.

Дисководы

В мире CD — ROM дисководов зреет и крепнет тенденция перехода к стандартам SCSI и, особенно, IDE. Двухскоростные дисководы (300 кБ/сек) еще не сдали своих позиций, но соотношение предложения уже значительно изменилось в сторону трехскоростных и четырехскоростных устройств.

Видеокарты

Видеокарты прочно становятся с ряд обязательного оборудования мультимедийного компьютера даже для непрофессионала. Возможность достаточно простыми средствами и способами обрабатывать видеоинформацию переводит компьютер в другой ранг устройств. Буквально за несколько минут можно выполнить монтаж, ранее возможный только на очень дорогом профессиональном оборудовании. Другое направление развития видеокарт — MPEG player. Эта технология позволила записывать на обычный CD — ROM целый видеофильм и, естественно, просматривать его на экране компьютера.

Шлемы

Ну и на закуску — шлемы, которые буквально одевают Виртуальную Реальность нам на голову. Стереоизображение, стереозвук, отслеживание поворотов и наклонов головы — что Вам еще надо? Чтоб на голове ничего не мешало? Производители показывали шлемы в действии — эти стенды на выставке можно было легко найти по выстроившимся очередям желающих попробовать. Оказалось, что у CyberMaxx достаточно хорошее качество изображения — почти как на обычном дисплее — 320x200, но отрабатывать повороты головы он не торопился, а VFX синтезирует картинку с довольно крупным зерном, зато датчики положения не заставляли себя ждать. Видимо через полгода — год шлемы прочно войдут в нашу повседневность, Descent уже их поддерживает, а теперь пару слов о продукте который действительно отточен — стереоочки 3D — MAX. Человек просто одевает их и смотрит на дисплей, который теперь показывает объемное изображение. Качество — вплоть до 1024x768. 3D — MAX может работать не только с Descent, но и с такими серьезными пакетами как 3D Studio или AutoCAD. На выставке демонстрировались мультимедийные энциклопедии со стереоизображениями животных, скульптур и пр.

Фирмы

Как и на других выставках, размер стенда зависит не от дохода фирмы, а от амбиций и от того, что фирма ждет от выставки. Были стенды на которых ничего не выставлялось — только кабинки для переговоров. На других стендах выставлены образцы, а будут разговаривать только с крупными поставщиками и продавцами, а есть стенды — магазины типа лавки ростовщика. Среди наших игровых фирм успехом пользовалась «Никита», которая предлагала собственные концепции физики и психики виртуальной реальности и игровые сценарии без насилия. Были представлены несколько CD-ROM энциклопедий о России и о Москве. В области экспертных систем конкуренцию «Изобретающей Машине» составили программы «Эдисон» и «Новатор» представленные Московской фирмой «Метод», которая украсила свой стенд большими фрактальными панно. Обилие представленных игр и энциклопедий на CD вовсе не означает их новизну: рядом с абсолютно новыми дисками уживаются довольно старые 3 — 5 летней давности. Часто у нас в Москве новые версии появляются даже раньше и, уж купить их можно наверняка дешевле, чем там. СеБИТ многим фирмам дает направление работы на год вперед, стирает политические и психологические барьеры, служит местом и средством общения и поиска партнеров и своей экологической ниши.

ЛЕОНТЬЕВ О., компания «Весть»

COMTEK, КАК МНОГО!..

Или пара слов не о компьютерах

Размышления лирического героя на распутье у Второго и Третьего павильонов

Говорят, в следующем году Комтек станет еще больше и уже не уместится на территории Экспоцентра. Его разросшиеся щупальца протянутся через всю Москву, захватив Выставочный зал на Манежной и часть павильонов ВВЦ (вернувшись, таким образом, на круги своя), а, может, и соседний Центр Международной торговли.

Нет, нет, не надо поминать CeBit и Comdex. Это «там». Для нашей же «эсенговии», согласитесь, подобные масштабы и темпы роста пока в диковину. Около шестисот фирм-участниц и около ста тысяч посетителей — все прежние рекорды биты. Однако, по мере ежегодного роста выставки, у наблюдателей и ее участников все более крепнет убеждение, что масштабы и размах едва ли не единственные достоинства Комтека. Все дружно ругают низкий уровень сервиса, неоправданно высокие цены, пренебрежительное отношение со стороны организаторов к мелким участникам выставки и к посетителям, бестолковую помпезность, шум и суету, и все не менее дружно строят планы на Comtek следующего года.

Такой вот типично российский парадокс. Да и то ведь, куда еще податься, себя показать и людей посмотреть? Альтернативы Комтеку пока не предвидится, а посему в обозримом будущем мы все непременно должны будем отмечаться на Комтеке, свидетельствовать Ему свое почтение и приносить дары. Аминь.

Show must go on!

В этот раз комтековский антураж более чем когда либо навевал ассоциации с атмосферой какой-нибудь Сорочинской ярмарки или, скорее даже, с той интерпретацией ярмарки, что нашла яркое воплощение в известном фильме «Мама» («Ах, ярмарка меня свела с ума!»). Многоэтажные, сверкающие и испускающие лучи света стенды, разномастные крикливые клоуны, красотки с журнальных обложек, фольклорные группы и отдельные представители экзотических народностей, джаз-банды и рок-группы, воздушные шары, дирижабли и самолеты. Шумная толпа зевак. На этом фоне выделиться и привлечь к себе внимание было задачей не из легких, но фирмы постарались не ударить в грязь лицом. По свидетельству очевидцев, таких роскошных и помпезных стендов нельзя было увидеть ни на какой другой выставке, включая и большинство зарубежных.

По мнению большинства опрошенных нами посетителей, всех превзошла удалью и купеческим размахом компания Lamport, на стенде которой ежевечерне слух публики услаждала группа «Браво», а по всему выставочному комплексу на немыслимых ногах ходили сногсшибательные девушки с невероятными прическами, облаченные в майки с надписью «Lamport». Свои шоу, в меру фантазии и финансовых возможностей устраивали и другие фирмы: Steepler по вечерам поил шампанским и приглашал послушать джаз; IBS также не чуждался мирских удовольствий, а в качестве элемента шоу-программы представлял новые игры компании «Никита» (виртуальное серсо и пародийный «дум», использующие ультразвуковую мышь).

Вообще, игры в качестве приманки активно использовали весьма многие «солидные» фирмы. Acer представлял свою дочернюю фирму AASoft International, крупного оптового поставщика, начавшего снабжать CD-играми и российское отделение Acer. Концерн «ИВК» также четвертую часть своего стенда отдал дочерней компании, занимающейся «игрушками». Менее именитые фирмы, загнанные в цокольный этаж Первого павильона и «непрестижный» Третий, просто сделали игры и мультимедийные приложения главной ударной силой своих экспозиций (хотя, надо отметить, что ничего принципиально нового ни в той ни в другой области обнаружить так и не удалось). Даже Intel для пропаганды своих новых процессоров семейства Pentium использовала игровой аттракцион — автогонки, причем участник сидит в «настоящем» ревущем автомобиле, который разворачивается и подпрыгивает на «ухабах». Theme Park, да и только!

Николай АБРАМОВ

DARK SEED



НА ГРАНИ ПОМЕШАТЕЛЬСТВА

Как недавно стало известно, Cyberdreams Interactive Entertainment собираются продолжить одну из своих наиболее успешных игр — Darkseed. Позволю себе напомнить, что первая часть Darkseed появилась на свет в основном благодаря инициативе и вдохновению известного швейцарского художника Ханса Руди Джигера (Hans Rudi Giger). Именно его работы явились базой, на основе которой была создана игра. С момента выхода, а случилось это в середине 1993 г., и до сих пор Darkseed широко освещается в прессе и активно обсуждается как критиками, так и поклонниками компьютерных игр. Недавний выход CD-варианта игры вновь подогрел к ней интерес. Достаточно сказать, что реакция на игру лежит в диапазоне от бурного восхищения до легкого разочарования.

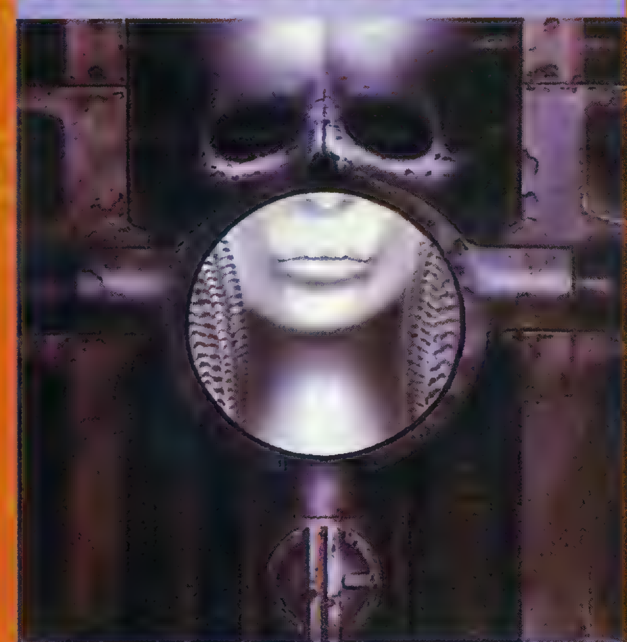
Вещи, подобные Darkseed, не покидают рынок, не получив знака официального признания, и действительно, игра, описанная Джигером, как «восхитительная», завоевала приз SPA 1993 г., как лучшая игра в жанре RPG/Adventure. Однако, несмотря на столь широкое внимание, авторы не были полностью удовлетворены достигнутыми результатами. Прежде всего потому, что существовавшая на тот момент технология не могла позволить полностью реализовать

задуманное ими. В данном случае речь идет о невозможности создания в то время действительно интерактивной игры, какой собственно и был задуман Darkseed. Сейчас же, когда мультимедийные средства (а именно с возможностями мультимедиа связывают понятие true Interactive) стали доступны широкому кругу пользователей, у Cyberdreams появилась возможность полностью реализовать свои идеи. За что они (ребята из Cyberdreams) и взялись.

К созданию второй части Darkseed вновь был привлечен Ханс Джигер и надо думать, что именно он останется основным идейным вдохновителем продюсерской команды Cyberdreams. Касаясь технических особенностей Darkseed 2 следует отметить, что игра будет работать в режиме SVGA (640x480/256 цветов), причем создатели обещают сделать всю графику трехмерной; будут программно поддержаны все основные аудио платформы (включая GUS MAX). Как можно было понять из вышесказанного Darkseed 2 выйдет только в CD-варианте. Необходимо также принять во внимание тот факт, что в отличие от первой части Darkseed 2 пишется исключительно под Windows, возможно под новую версию этой программной оболочки, известную как Windows '95. Cyberdreams объясняет это новыми возможностями Windows (32-разрядная архитектура, динамически-загружаемые драйверы и т.д.), а также тем, что новая оболочка становится все более и более популярной в среде обычных пользователей. В настоящий момент большая часть игры находится в стадии написания. Ее создатели: Ali Minasian — директор; David Mullich — продюсер; Raymond Benson — сценарист и дизайнер; John Shirkly — сценарист и консультант. «Darkseed 2, несомненно, будет гораздо лучше своего предшественника, — заявил Ali Minasian — Это связано с появлением новых возможностей и совершенствованием техники. Новые сканеры позволяют с минимальным искажением перенести с холста на экран дисплея работы Джигера. Используя возможности CD-ROMа, мы сделаем игру максимально реальной. Появилась возможность полного и качественного озвучания характеров, не говоря уже об обширном фоновом сопровождении.» «Количество характеров, задействованных в игре, увеличится до сорока пяти. Мир, который будет вас окружать, станет более детализированным, даже тени будут максимально реалистичны и вы почувствуете, что за каждым углом скрывается что-то враждебное вам», — добавил David Mullich.

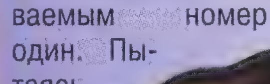
Участие швейцарского художника не ограничивается только представлением своих картин, с его помощью разрабатывается сценарий, придумываются персонажи и их характеры. «Возможно, что, если бы мы не работали с Джигером, компьютерный мир не знал Darkseed таким, какой он есть.





Его вдохновение объединило и стало ведущей силой для нас», — признался Minasian — «Когда я смотрю на его работы, я думаю: Боже мой, может ли это быть нашим будущим... Картины Джигера завораживают своей угрожающей красотой. Вы никогда не устаете смотреть на них, каждый раз находя что-то новое, чего раньше никогда не видели». «Игра станет много интереснее и за счет того, что мы решили отойти от привычной для игр такого рода схемы (ключ-замок). Вопросы, которые вам необходимо будет решить в ходе игры, изменят свой характер и станут более сложными и интересными», — добавил Raymond Benson.

Сама игра начинается с загадочного убийства. Mike Davson (центральный персонаж) в своей городской квартире восстанавливает силы после недавних приключений (Darkseed 1), когда загадочным образом убивают его школьную приятельницу. И, конечно же, наш герой становится подозреваемым номер один. Пытаясь





доказать свою невиновность, Mike неожиданно получил послание: «Древние вернулись, чтобы снова попытаться захватить власть над миром







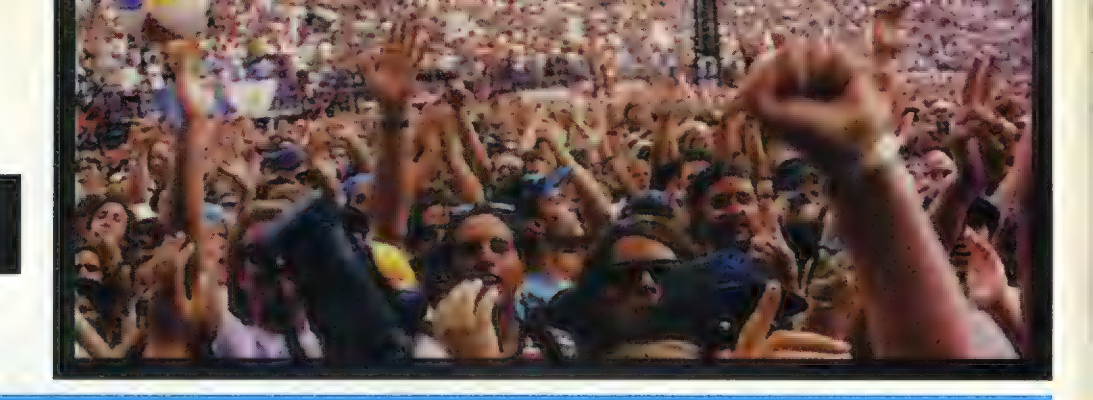
Обе игры объединяют несомненно талантливые работы художника Ханса Джигера

...»

И напоследок, приведем слова продюсера Darkseed 2 — «Если, то, что мы сделали будет иметь успех, то, возможно, серия будет продолжена. И мы выпустим третью, четвертую и т.д. части». Остается добавить, что игру обещают выпустить на рынок к концу 1995 года.

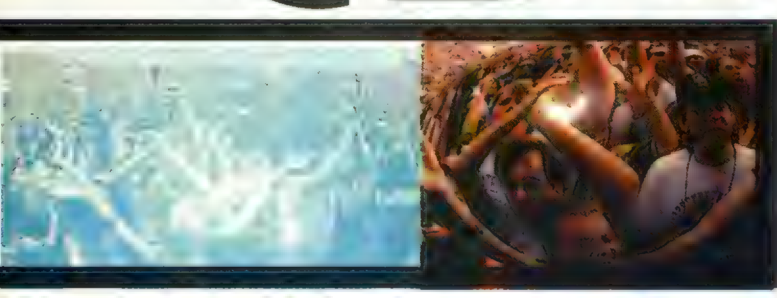
По материалам журналов Joystick и PC Power

Антон Малинкин (MPC Club)



Начиная новую рубрику музыкальных новостей, мы вовсе не стремимся отобрать лавры у наших коллег из журнала «Видео-Асс Классика». Просто, уделяя столько времени и места обзорам звуковых (на язык так и просится слово «музыкальных») карт для вашего PC, мы подумали, что, наверное, многие наши читатели в минуты отдыха не прочь будут перейти от компьютерных игр к музыке на CD, благо что для этого даже не придется отрываться от экрана... А не особо привередливым даже и «музыкальная» карта не понадобится: втыкайте наушники в гнездо CD-драйва и —- слушайте, слушайте, слушайте...

CD ДИСКИ
ДЛЯ ЛЮБИТЕЛЕЙ ПОСЛУШАТЬ, А НЕ ТОЛЬКО ПОИГРАТЬ



Army of Lovers. 1994

Это второй альбом экстравагантной шведской группы. Несколько слабее дебютного альбома (хотя он и не был чем-то весьма выдающимся). Если отвлечься от великолепных видеоклипов группы, то музыка оставляет удручающее впечатление.



Genesis «We can't dance». 1991

Филл Коллинз со товарищи выпустил альбом, в котором он во весь голос заявил о своем нежелании танцевать. По всей видимости, известный певец возмущен засильем танцевальной музыки низкого качества на музыкальном ринге. Альбом, в общем, неплохой и уже по достоинству оценен поклонниками певца. Однако, круг их очень узок, поскольку эта музыка — не для всех и уж совершенно не для дискотек.



ICE MC. 1993

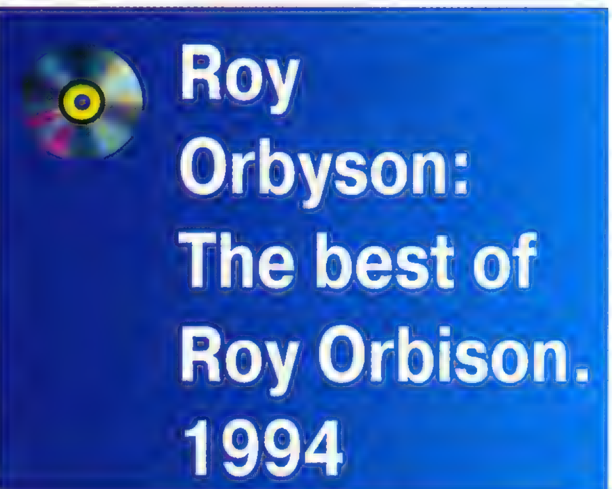
Классический образчик «музыки для ног», выполненный в стиле «техно». Некоторое время назад самые «забойные» хиты этого альбома были очень популярны на московских дискотеках. Однако пик популярности этой группы уже давно прошел, поскольку «танцевальные» пристрастия молодежи меняются со скоростью поглощения «TWIX». (О, сладкая парочка!) Забавно выглядит выпуск альбома в вечном исполнении, (т. е. на CD), так как музыка носит явно преходящий характер. Компакт станет подарком разве что для самых отчаянных и преданных фанатов «техно».



Mylene Farmer. 1994

В альбом вошли записи лучших песен певицы в период с 1991 по 1994 годы. С полным основанием Милен Фармер можно назвать традиционной французской певицей. Мелодичная музыка и мягкое очарование французского языка — самые очевидные достоинства альбома. Остальное — «каждый выбирает для себя»... Например, «Разочарование». Хотите довести себя до полной потери смысла жизни и феромонального потока сознания? А можно еще и созерцать; почти весь альбом воссоздан в балдежных видеоклипах, кроме разочарования можно пережить еще и «Наполеоновские войны» ...





Roy Orbyson: The best of Roy Orbison. 1994



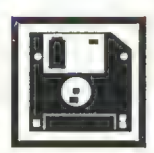
Великолепный сборник лучших работ Роя Орбисона. В компакт вошли самые разные «синглы», нередко выполненные в разных стилях, но объединенные мастерским исполнением известного в прошлом певца. Здесь и рок, и поп, и рок-н-ролл... Многое популярно до сих пор и с удовольствием исполняется певцами самого разного возраста и музыкальной ориентации. Первая песня диска «Pretty Women» («Красотка») стала хитом после выхода одноименного американского фильма с Джулией Робертс в главной роли. Помните душещипательную историю взлета «простой девчонки из Нью-Джерси» (американский феминистический символ) до замужества с «богатеньким Буратиной» (русский фаллический символ, правда, никакого отношения к фильму не имеющий)?! Посмотрите, послушайте — не пожалеете!

2 Unlimited «Real Thing». 1994



Два самых «неограниченных» труженика на ниве танцевальной музыки со скоростью ударников-стахановцев забацали еще один альбом. Он мало чем отличается от своего предшественника, и по всей видимости, не будет отличаться и от последующих «бессмертных» творений этой группы. Добротные танцевальные ритмы хронически популярные в среде буйных тинейджеров. Первая песня компакта «Real Thing» (давшая название и всему альбому), начинается отпадным рэп-речитативом: «Это так круто — то, что заставляет тебя танцевать». Затем следует горячий призыв слушать техно-рэп и так далее, в том же духе. Единственное ощущение, с которым ты с небес спускаешься на грешную землю после прослушивания этой «настоящей вещи», — то, что ты опять безнадежно отстал от молодежной моды.





ПОЛКОВОДЕЦ

MICROPROSE 1994

Задумайтесь, что произойдет, если генетическим путем скрестить арбуз с тараканами? Вы только разрезаете арбуз, а семечки сами собой начинают разбегаться.

А теперь представьте, что произойдет, если совместить идею Civilization с Warlords II и привнести ряд элементов Master of Orion. Так и не узнаете, если только не посмотрите Master of Magic фирмы Microprose и Simtex Software.

Сюжет игры из раздела, что называется, вечных тем: победить вражеских магов и волшебников, занять их города и разбить все их армии (хотя и существует возможность применить финальное победное заклинание).

Вступительная интродукция ничего не скажет вам, как, где, и откуда вы появились. Зато в интродукции вам преподадут урок морали легионеров, виноват, магов и волшебников. Кто сильнее, и знает больше заклинаний, тот и прав. Впрочем, мы просмотрели уже телеверсию Горца-Highlander'а и сами знаем, как решать проблемы при встрече с противником. Тем более, что наша цель — стать не кем-нибудь, а Мастером и Повелителем Магии (Master of Magic) земли Arcanus имеющей еще и отражение, Myrror.

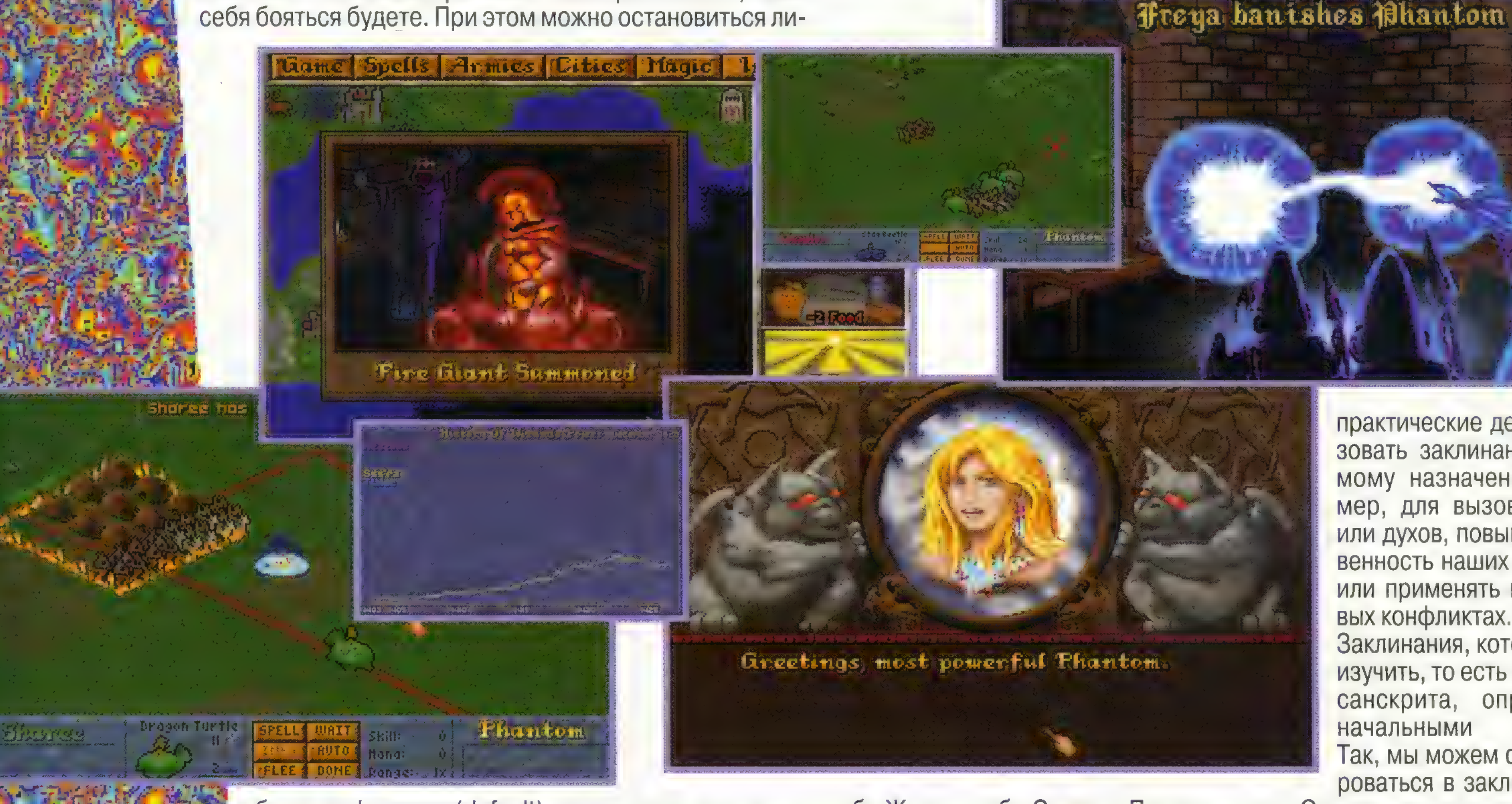
The choice is yours

Для начала, выберем себе наш имидж. Поблагодарим создателей игры за широкий выбор представленных возможностей: можем стать либо Мерлиным, либо вполне европейской Ариэль. Или любым другим из дюжины наиболее часто встречающихся в нашем реальном мире типов волшебников.

Если вы в плохом настроении — выберите Sss'ra, сами себя бояться будете. При этом можно остановиться либо на дефолтных (default) параметрах наших магических способностей, либо определить их самому. Последнее представляется наиболее предусмотрительным вариантом. Нам дается десяток козырей, которые распределим либо между способностями алхимика, выдающегося строителя, колдуна и проч., либо между готовыми к действию заклинаниями и нашей магической специализацией. Наиболее оптимальный вариант придет вам в голову уже с третьей попытки стать повелителем магии. Кроме того, выберем цвет нашего геральдического флага и расу наших подданных. Отметим, что расы имеют свои особенности: например, Barbars имеют высокую плодовитость, но темны и невежественны, и не могут строить в своих городах ряда важных сооружений. Другие расы также могут иметь недостатки. При этом надо помнить, однако, что в ходе игры мы обязательно завоюем определенное число городов других рас, управлять которыми будем так же, как и своими собственными. И сможем полностью использовать все знания и умения завоеванных рас.

Золото, сражения и магия

Игру начинаем, имея одно поселение с вашей башней (башней колдуна!), и два боевых подразделения. Источник дохода — налоги с жителей и продажа готовых сооружений. Кстати, Microprose использует идею продажи городских сооружений давно; а как они это себе представляют, кто покупает и в чем уносят из города, например, кузницу или морской колледж? Все остальные законы управления знакомы нам еще с Civilization. В городах мы можем строить самые различные сооружения, которые позволят нам совершенствовать экономику и производить продвинутые боевые и специальные подразделения. Налоги также можно устанавливать согласно потребностям текущего момента. Накопив много денег, можно купить что-нибудь полезное. А можно превратить часть вашего золота в магическую силу. При этом будут очень полезными способности алхимика. Теоретически один золотой равен одной единице стандартной магической силы (1 Mana). Все маги осуществляют превращения с потерями, а вот алхимик может превращать золото в магическую силу (и наоборот) без потерь. Волшебная сила, Mana, используется так: ее можно направлять на изучение новых заклинаний или на сугубо практические дела: использовать заклинания по прямому назначению, например, для вызова джиннов или духов, повышать действенность наших заклинаний или применять их при боевых конфликтах.



Заклинания, которые можно изучить, то есть перевести с санскрита, определяются начальными условиями. Так, мы можем специализироваться в заклинаниях либо Жизни, либо Смерти, Природы и т.д. Отметим уникальность каждого мага: стороны конфликта имеют свои собственные заклинания, которые успели изучить. И при ликвидации очередного мага все его знания уходят вместе с хозяином в мир иной. Применяйте магию в сражениях, когда только сможете. При этом создается асимметричное противостояние магических заклинаний: например, мы с помощью заклинаний повышаем моральный дух и умения наших войск, а противник использует исключительно боевые заклинания, направленные на чисто физическое

уничтожение. Но и силовыми методами пренебрегать не следует: привлекайте к войне лучшие боевые подразделения и героев. Кстати, о героях. Они привносят элемент ролевых игр: повышают свой expirence и их можно экипировать волшебным оружием-артефактом.

Героев можно найти в башнях и развалинах, откуда можно их освободить, и, полные благодарности, они начнут служить вам верой и правдой. Время от времени странствующие искатели приключений будут предлагать вам услуги в качестве героев. Наконец, часть волшебной силы можно использовать для призыва героев на вашу действительную военную службу. Хорошо обученный и экипированный герой стоит нескольких подразделений обычных бойцов. Стандартные воинские подразделения производятся в городах, и их сила и тактико-технические данные в каждый конкретный момент зависят от ряда факторов: опыта сражений, строений в ваших городах и ваших заклинаний.

Итак, достаточное количество магической силы — залог вашего успеха. Как ее можно получить? Источники магической силы — специфические строения в ваших городах типа культовых учреждений. Более красивый способ получения магической силы — найти природные магические аномалии (magic nodes) и качать с них энергию.

Магические аномалии и бестиарий

To that providence, my sons, I hereby commend you, and I counsel you by way of caution to forbear from crossing the moor in those dark hours when the powers of evil are exalted.

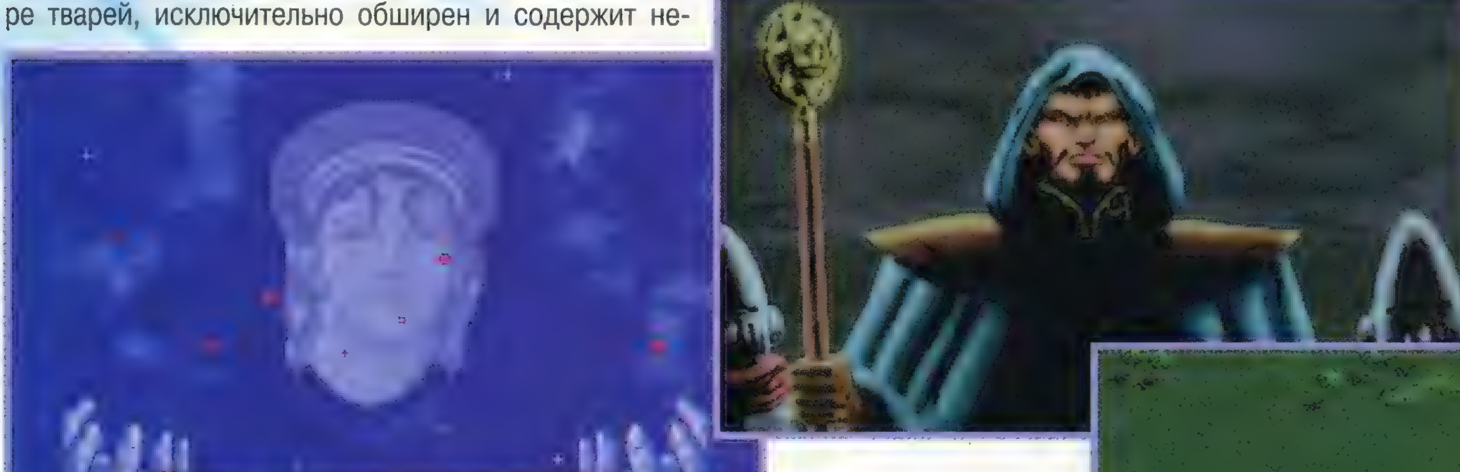
Sir A. Conan Doyle.

(Я заклинаю вас, дети, не ходите на болота ..., когда силы зла властвуют над нами.

А. Конан Дойл.)

Природные магические аномалии (magic nodes) — представляют собой весьма опасные зоны. Они населены всякой нечистью. В самом начале игры нам представляется возможность определить силу этой магии. Если в недобрый час вы зададите уровень сильной магии, то бестии, населяющие magic nodes, будут просто ужасны.

Бестиарий, то есть зверинец всех встречающихся в игре тварей, исключительно обширен и содержит несколько десятков различных видов. Создатели игры хорошо поработали над типажами: вам встретятся все мыслимые создания, начиная от Духов и Первооснов Воды и Огня и заканчивая мифологическим Василиском. Зато, истребив всех этих исчадий, мы можем направить в аномалии своих духов — Spirits. Духи превратятся в некий туман и будут передавать магическую силу прямо в вашу башню. И чем сильнее были бестии аномалий, тем больше волшебной силы вы получите. Но вступайте в magic nodes с осторожностью. Хорошо еще, что при соприкосновении с этими nodes нам выдается сообщение о том, какие именно противники встретятся нам. И, увидев, например, Гигантского Червя, не входите в nodes, имея слабые подразделения. Их уничтожат, прежде чем вы воспользуетесь моей самой любимой опцией — Flee. Само сражение происходит на трехмерной площади, где боевые части под вашим руководством могут одержать доблестную победу. В предыдущих номерах мы уже сетовали на то, что Microprose никак не перейдет к трехмерным отображениям тактических сражений, что уже давно освоили фирмы Impressions и KOEI. И вот, наконец, свершилось. Тем более, что Microprose уже опробовал анимацию тактических трехмерных сражений в Fields of Glory. Саму графику Master of Magic также можно оценить неоднозначно. Основная игровая карта выполнена в двумерном варианте (2D). Ее качество оставляет желать лучшего. Отметим, что даже в Civilization, не говоря уже о Colonization, игровая стратегическая карта была сделана яснее, красивее, и, пожалуй, на порядок добротнее. Далее, в Master of Magic пиктограммы подразделений (units) выглядят просто ужасно: то ли пикселы сделаны слишком крупными, то ли изображения с самого начала были невнятными. К анимации трехмерных тактических сражений претензий практически нет, за исключением, пожалуй, того, что даже на 386-й машине анимации несколько замедлены и по ходу игры становятся все более медленными. Вот за что надо поблагодарить Microprose, так это за тщательно разработанную систему подсказок. Разработчики Microprose хорошо знают, что мы не любим отрываться во время игры для того, чтобы листать многостраничные документации. Общая систематизированная энциклопедия типа Civilizopedia хоть и эффектна, но не удобна в работе. В данной игровой программе любая справочная информация может быть получена при нажиме правой клавиши мыши. Данная система подсказок действует даже в различных меню управления и можно получать каскадные системы подсказок. А если вы захотите основать новое поселение, то команда F1 выдаст вам полную информацию: максимальное количество жителей, возможное при помещении города на данную территорию, производительность и т.п. информацию.



Признаюсь сразу, что Master of Magic вызвала у меня неоднозначную реакцию. Сначала она мне не очень приглянулась, зато потом, когда я разобрался с управлением и распределением волшебной силы — Mana, разбивать меня стали гораздо реже, и Master of Magic понравился мне поболе.

Владимир ЗАТЕЕВ

LBA

Little Big Adventure

Похоже, вслед за Silmarils и Infogrames, на мировой рынок выходит еще одна французская фирма, которая решила поразить сразу всех своим шедевром. Западные журналы (особенно французские, что понятно) включили эту игру в поле своего зрения фактически еще за полгода до ее официального появления на свет. Главное, на что обращали внимание (и что сразу бросалось в глаза читателю) – это великолепное графическое решение L.B.A., как ее дружно окрестили обозреватели. Трехмерные

HoloMap

See Klares Wasser (Hamalayi-Kette)

персонажи, детали пейзажа и интерьера поражали своей «кукольной» реалистичностью даже в двумерном журнальном исполнении. Пожалуй, лет десять назад никто бы и не сомневался, что перед ним не сценки из мастерски сделанного кукольного мультфильма.



Прошло полгода, и вот, после того, как мы покачали головами и поцокали язычками, увидев бета-версию, Little Big Adventure добралась до России на CD ROM и в полном варианте. Этот «француз», в отличие от своих коллег, сразу отсек языковую проблему (сильно портившую удовольствие, скажем, в ISHAR), дав возможность играть не только франкоязычным, но и англоговорящим пользователям. Все диалоги и сообщения будут на том языке, который вы выбрали в файле конфигурации. Разработчики также предусмотрели поддержку большого спектра графических адаптеров и музыкальных карт. Помимо перечисленных прелестей, в игре реализован весьма удобный выход в меню и возможность менять параметры звука, графики и управления героем, не выходя из игры.



Это «великое приключеньице» случилось в некотором царстве, а точнее — на маленькой планете, находящейся на окраине далекой галактики. Два солнца освещают этот мир. Огромные горы проходят по экватору, разделяя планету на два полушария — Южное и Северное, каждое из которых освещается своим солнцем. Планету населяют четыре расы: Spheros, Rabbibunnies, Quetch и Grabos. Все они жили в мире и гармонии, пока злодей и тиран по имени Фанфрок не получил власть на этой планете. Несколько лет назад, под предлогом защиты населения от надуманных опасностей, доктор Фанфрок захватил власть в южном полушарии. Начались жестокие репрессии инакомыслящих. Аресты и гонения множились с каждым днем, и народ постепенно стал терять надежду на освобождение. Этот злой доктор Фанфрок имел в своем распоряжении два мощнейших вида оружия — телепортаторы и аппараты для клонирования (прежде всего солдат и полицейских), с помощью которых он мог контролировать всю планету. Пытаясь сохранить расположение духа, народ иногда вспоминал старинную легенду, связанную с именем святого духа Sendell. Легенда гласила, что в лихую для народа годину должен появится некий герой, который с помощью святого духа Sendell сможет победить жестокого тирана и спасти планету от разрушения.

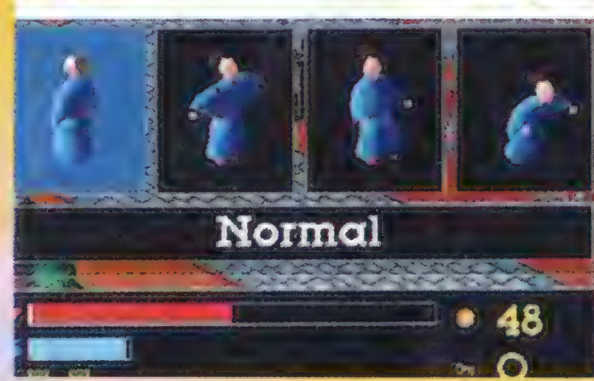


После замечательной, выполненной в «виртуальном» стиле интродукции, вы начинаете игру в тюремной камере, куда доктор Фанфрок упрятал героя. Вы играете за некоего человечка с панковским хаером из расы Quetch. Его сверхзадача, естественно, — уничтожить негодяя, а заодно и всех подвернувшихся под руку (или ногу) негодяевых сподвижников, наперсников, опричников, на-











ушников и прислужников. А по дороге его будут ожидать различные сюрпризы и неприятности. Нужно найти кучу всяких вещичек, разбросанных по всей планете и научиться колдовать, а также не забывать забирать деньги и различные предметы, которые вы вышибаете из врагов. Они понадобятся в дальнейшем.

Управление героем довольно просто и схоже с управлением в Alone in the Dark. Используя стрелки клавиатуры, вы можете ходить вперед, назад и поворачиваться вправо и влево. Меняя состояния героя (клавиша CTRL), вы можете выполнять различные действия. Состояний всего четыре. В нормальном состоянии можно разговаривать и искать предметы; в спортивном настрое можно, соответственно, прыгать и бегать; агрессивное состояние позволяет драться, причем делать это можно на автомате, а можно и вручную. В первом случае вы только жмете пробел, а во втором — используется пробел вместе со стрелками. Наконец, можно «осторожничать», пытаться спрятаться или незаметно подкрадываться. Все предметы берутся автоматически. Чтобы изучить найденный предмет, нужно нажать клавишу SHIFT. Все двери при наличии ключа, если он конечно нужен, открываются автоматически.



Реализация этого довольно простого сюжета просто великолепна. А если к тому же вы большой фанат игр типа Alone in the Dark и Syndicate, то вообще не оторветесь. Великолепная SVGA графика в 256 цветах, детально исполненные 3D объекты, местность примерно как в Syndicate, все персонажи тщательно прорисованы и великолепно анимированы.



Отличнейшая плавная 3D анимация. К тому же, все движения персонажей неплохо имитируют человеческие, что особенно хорошо видно в боевых сценах: при ударе, например, в лицо, врага отбрасывает назад, а при ударе в живот, он падает и начинает корчиться. Ненавязчивая музыка, которая звучит только при переходе из одной сцены в другую в течени минуты, и вовсе не надоедает. Великолепные звуковые эффекты, имитирующие шаги, дыхание, удары и злобное рычание, выстрелы и т.д., а также изрядная доля юмора делают эту игру очень увлекательной.

Александр ФАЛИНСКИЙ.



Технические рекомендации: Для игры понадобится, как минимум, 386 DX/40 и 4Mb памяти, плюс SVGA карта с 512Kb видеопамяти и выше. Звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, GUS, Roland и совместимые. Клавиатура. Игра идет даже на 386 DX/25, но притормаживает, особенно при переходе из одной сцены в другую. Оптимальный вариант —- 486 DX2/66 и 8Mb.



UNDER A killing moon

ACCESS SOFTWARE 1994

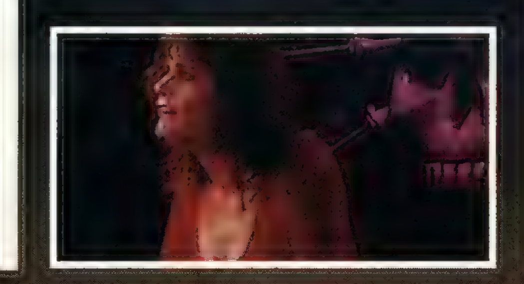


Зимний вечер... Скоро новый, 1994 год. На улице холодно, очень холодно. В темной комнате светится только монитор — на экране «The 7th Guest» (Virgin). Играет музыка, слышатся голоса — перед нами первая в истории компьютерных игр «интерактивная драма» (так ее назвали создатели), которая поразила многих. Эта игра взорвала нашу психологию... и рынок мультимедиа. Она дала толчок к новой спирали «гонки вооружений» — upgrade. В итоге CD-Rom перестал быть роскошью, 486 процессор прочно утвердился в нашей жизни, а наличие SVGA VLB стало необходимостью. Но не только это. Ребята из Trilobyte открыли новый путь для развития компьютерных игр. И сразу все компании направили свои усилия на освоение 3D Studio, Silicon Graphics; начались опыты с видео и поездки в Голливуд за консультациями. Очень скоро появился термин «интерактивное кино». Однако долго еще никому не удавалось хотя бы приблизиться к успеху «Гостя»... — Myst, Quantum Gate, C.H.A.O.S. Continuum (я уж не говорю об играх типа Mad Dog McCree или Rebel Assault, хотя они тоже по-своему хороши) — все эти попытки были часто удачными, но не более. Так прошел целый год. И вот...









Зимний вечер... Скоро новый, 1995 год. На улице холодно, по радио говорят, что под 30 градусов мороза. За окном падает снег, а в темной комнате светится только монитор — на экране «Under a Killing Moon» (Access). Не претендую на полную объективность — эта игра

1 Детектив Tex Murphy. Хронический неудачник, мечтающий о НАСТОЯЩЕМ ДЕЛЕ.
2 Старый друг, напарник и наставник. Его трагическая и загадочная гибель и становится тем самым «настоящим делом».
3 «Хамелеон». Мутации дали ему возможность принимать любой облик. Сам будучи мутантом, он использует свои способности, чтобы уничтожать других, ибо такова цель его секты.
4 Beek Naritz. Отверженный, изгой даже в обществе себе подобных. Зарабатывает себе на жизнь продажей информации, но может рассказать немало интересного и из сочувствия правому делу.
5 Mac Malden. Весьма неприятный тип. В основном Мак занят вставлением палок в колеса телеги правосудия, которую с таким трудом и скрипом тащит Текс.
6 Chelsee Brando тоже мутант и, несмотря на свое прозаическое ремесло — продавец газет (а, может, благодаря ему), знает оч-чень много.



может многим показаться занудной и скучной. Немаловажную роль при этом играет степень «крутизны» вашего компьютера. На 486DX/2-66 16Mb RAM, с SCSI-2 CACHE, 4Xi NEC CD-Rom и с одним из самых быстрых графических ускорителей Diamond Stealth 64 VRAM действие, особенно при интерактивном режиме немножко тормозило. Что творится на более слабых машинах, боюсь даже представить. Можно сетовать на создателей и программистов, почему они не позаботились о пользователях 386-х, но ради справедливости отмечу: 4 CD диска (а именно столько занимает это «кино») довольно тщательно оптимизированы и сделано, наверное, почти все, чтобы добиться наилучших результатов при минимальной конфигурации. Многие установки можно «подогнать» (как в DOOM`е) под свой вкус и возможности. Мораль одна — лучшие игры неизбежно нуждаются в лучшем «железе», и все больше производителей стали следовать этой практике. Например Origin уже приторговывает памятью, а для Wing Commander III, так же как и 7-th Guest II: 11-th Hour от Virgin рекомендуется Pentium.

Вернемся к основной теме. Сюжет игры довольно интригующий: декабрь 2042 года, вы — частный детектив Tex Marphy (уже известный нам по событиям из игр «Mean Streets» & «Martian Memorandum»); прошло несколько лет после окончания



III-й мировой войны. Вокруг вас довольно непритязательный мир — человечество выжило, но эта новая обстановка, к которой оно приспособилось, симпатий не вызывает: радиация, разруха, нищета. Общество разделилось на два лагеря — генетически «чистые» особи (Norms) и мутанты. В скором времени вы узнаете о неком религиозном движении, лидеры которого задались целью извести всех «неверных» (т.е. мутантов и их пособников) и очистить землю для благоденствия новой расы и возрождения цивилизации. В ходе игры вы сможете узнать многие подробности об истории зарождения и развития этого движения, берущего свои истоки еще на заре человечества. Развитие сюжета приведет к конфронтации с этими ребятами; в ходе расследования судьба занесет вас даже на космическую орбитальную станцию, где вы должны будете... да-да, спасти мир и человечество от очередного арммагедона. Но до этого будет 6 дней — обычные 6 дней из жизни простого детектива в 2042 году! Правда, Tex — довольно примечательная личность. Он несколько старомоден, и чем-то напоминает таких персонажей, как Sam Spade (фильм «Мальтийский Сокол»), Rick Blain («Касабланка»), и инспектор Clouseau («Розовая пантера»). Одевается Tex `а-ля` 30-е годы, да и ведет себя отнюдь не под стать «крутому» P.I. Однако это ваш персонаж, и с ним придется пройти все изгибы лихо закрученного сюжета.

Критики признали, что эта игра впервые подошла столь близко к определению «интерактивного кино». И хотя сюжет все еще линейный, а элементы интерактивности мало заметны при общении с другими персонажами, но вы действительно почувствуете себя ТАМ! В режиме 3D вы как нигде ощутите себя в реальной обстановке. Здесь реализованы все свободы движения (в отличие от DOOM`a) — вы можете не только ходить в любом направлении, но и изменять угол зрения, ракурс, приседать и т.д. Интерфейс похож на систему в Ultima Underworld или System Shock (Origin), однако мне он кажется более интуитивным и удобным. Управление осуществляется мышью плюс можно использовать клавиатуру. А графика! SVGA: вспомните обстановку в 7-th Guest, но здесь нет ограничений из-за заранее прорисованных фликов (3D анимация в формате 3D Studio) — все происходит в реальном времени. Это фантастика. Однако тормозит. Надо Pentium... но можно и на 486-м. Главное, посмотрите — не пожалеете. Мир вокруг выполнен в мрачных тонах. Такие пейзажи можно найти в любом промышленном районе больших мегаполисов. Темные стены старых домов, мусор на улицах, надписи графитти. Этот мир не только перед вами — все происходит вокруг вас. Потом будут роскошные апартаменты в гостиницах, техногенные



пейзажи секретных лабораторий, панорама земли с орбиты, — но это потом.

... Музыка! Кроме прекрасных цифровых спецэффектов, которые будут сопровождать вас всю игру: завывание ветра, хлопанье дверей, шорох бумаг и т.п; кроме бесконечных диалогов с многочисленными персонажами (их более 30-ти, представленных ведущими голливудскими актерами) вы услышите прекрасную музыку! Поддерживаются все звуковые стандарты, но стоит отметить GUS MAX или AWE32 (или SB16 + TB Rio / Troopez). Здесь возможности этих плат используются на все 100%.

Сама игра представляет из себя, так называемый, quest — вам придется выполнить несколько миссий, при этом найти и использовать некоторые вещи и поговорить с определенными людьми. Все было бы довольно сложно, но дизайнеры предусмотрели режим подсказок on-line (hints), поэтому любой, даже самый неусидчивый игрок сможет пройти эту игру самостоятельно (только не спешите ими воспользоваться — не портите себе удовольствия). К тому же лишних вещей нет, а от людей всего можно добиться если не с первого раза, так со второго. Это может показаться примитивным подходом, особенно тем, кто привык к загадкам Ultima или серии AD&D, однако здесь в первую очередь хочется все же смотреть, как разворачивается действие — это фильм, а представьте, каково прервать фильм на середине...

Александр КУРИЛО (MPC Club).

<u>Технические рекомендации:</u>
Минимальная: Для игы необходим IBM-совместимый компьютер, процессор 386DX 25Mhz, односкоростной CD-Rom (150Kb/sec), VESA SVGA, 4Mb RAM, мышь;
Оптимально: 4-х скоростной CD-Rom, 486 DX/2-66 CPU, VESA SVGA VLB, 16Mb RAM, 16-Bit Wave Table Sound Card (GUS, AWE32, TB Troopez etc.)



THE LEGEND OF KYRANDIA III: Malcolm's Revenge

Westwood Studios & Virgin 1994

Наконец-то! Этот год начинает приносить приятные сюрпризы. И в том числе — перед нами Kyrandia III: Malcolm`s Revenge — третья часть серии Fables & Fiends. Вообще, дизайнеры Westwood Studios заслуживают всяческих похвал — эта команда, пожалуй, одна из самых стабильных в творческом плане. Из года в год им удается делать замечательные игры (еще этой особенностью могут похвастаться разве что LucasArts!). На моей памяти у них не было ни одного провала; из под их «пера» не появилось ни одной посредственной игры — только лучшие из лучших: Eye of Beholder I & II, Lands of Lore, Dune II, Kyrandia I & II. Сейчас, когда все чаще приходится покупать новые CD — (ох, помню старые добрые времена, — тогда люди, имеющие модем, по ночам долго выбирали себе что-нибудь для души из обилия новых релизов на «крутых» BBS`ках), — марка Westwood служит как ОТК — покупайте не задумываясь!

Не буду рассказывать о предыстории — надеюсь все знают хроники похождений принца Брандона, спасающего Киряндию от проказ Малькольма; да и приключения Зантии все еще свежи в памяти. Но вот, как то ночью на Киряндию обрушивается новое бедствие ... в лице нашего старого знакомого... [Кстати, заставка в этой игре просто поражает, а когда камера облетает статую окаменевшего Малькольма, одиноко стоящего в ночи и озаряемого вспышками молний, вы почувствуете к этому бедолаге искреннюю симпатию]. Наверное, этого авторы и добивались, т.к.

Раскройте секреты Острова Кошек и Пещеры Восхищения, повстречайте драчливых пиратов, глупую Рыбу Cream Jerk и мертвую Королеву Катерину. Итак, — в путь… Удачи!

Александр КУРИЛО

вам придется провести с этим незаурядным (хоть и довольно злобным и злорадным) характером всю игру. Когда я начинал, мне никак не удавалось настроиться соответствующим моему персонажу образом — делать пакости и подлости, оказывается, довольно тяжелое занятие, тем более что найти единомышленников очень сложно.

Kyrandia III — это замечательная игра, которая во всем опередила своих предшественников: визуально она просто совершенна (кажется, что художники выжали все, что можно добиться от режима 320x200x256 цветов), хотя спрайты персонажей все же угловаты и иногда их двумерность по сравнению с восхитительным пейзажем бросается в глаза. Много анимации, как классической, так и синтезированной в 3D. Также на протяжении всей игры звучит отличная музыка (правда, есть легкий шумовой фон — скорей всего как следствие формата записи: наверное, 8Bit 22Khz, хотя могу и ошибаться); спецэффекты и монологи персонажей оцифрованы с большим профессионализмом.

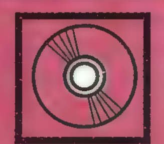
Однако главное сюжет. Однажды, в результате непредвиденного инцидента Малькольм высвобождается из своего заточения. И, конечно же, мечтает о реванше. Идея и система игры претерпели незначительные изменения. Во-первых, теперь все происходит на полном экране, а меню выплывает только по желанию. При этом загадки и головоломки стали разнообразней и интересней. Во-вторых, кое-что стали значить диалоги с различными персонажами, которых вы встретите на своем пути. Вы можете выбрать три режима — три манеры ведения беседы: «нормальный», «лживый» и «положительный». От удачного выбора может зависеть исход той или иной встречи. Ну а в третьих, — и это главное — здесь так же, как и в предыдущих частях сериала, очень много юмора, много приключений, множество различных мест и местечек, иногда красивых, иногда зловещих. Используйте магию, коварство, хитрость и искусство перевоплощения на своем пути через остров Киряндии и далее, через Конец Света до Подземного Мира.

Требования к компьютеру:
VGA/MCGA (рекомендуется быстрый DOS VLB акселератор с 1Mb); 386/486 CPU, 4Mb RAM (рекомендуется 8Mb); поддерживаются все звуковые стандарты (в том числе GUS, GUS MAX и AWE32).

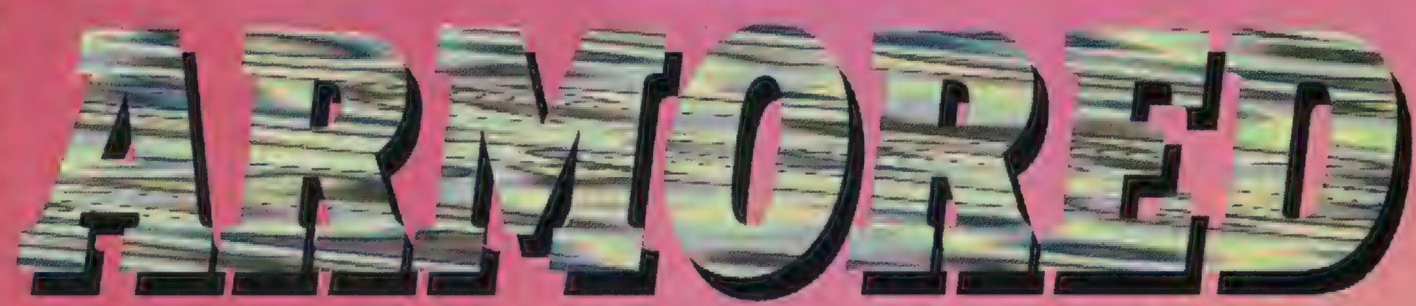


* Материалы подготовлены на технической базе Мультимедиа Клуба, для обзора использовались только лицензионные копии игр. * По всем техническим вопросам, связанным с этой статьей вы можете обращаться в Multimedia Club: 201-8754, 158-5386.



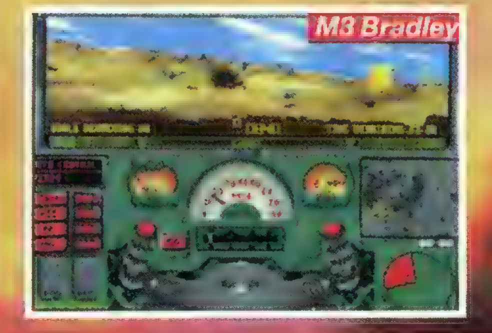






Многие из вас играли или уж наверняка слышали про имитатор вертолета — Comanche, поразивший бывалых компьютерных летчиков прекрасным синтезированным ландшафтом, который не только великолепно выглядел, но благодаря которому и сама тактика боя приобретала новые направления. Сразу же после успеха Comanche (1992-1993) Novalogic приступила к разработке новой игры — танкового имитатора под названием Armored Fist, который должен был развить успех техники синтеза окружающего пространства дебютирующего в Comanche, так называемый «voxel» синтез, и таким образом предложить любителям покататься на тяжелой бронетехнике, не избалованным разнообразием компьютерных имитаторов (до последнего времени), новый высококлассный продукт. И вот после долгих задержек игра наконец появилась на свет в 1994 году. Сможет ли Armored Fist разделить судьбу своего летательного предшественника? — едва ли. Дело не в том что игра эта не удалась или не обладает достоинствами Comanche, просто слишком мало нового для того, чтобы шокировать и заставить сегодняшнего игрока прилипнуть к монитору на долгие часы, ведь с начала 1993 года индустрия электронного развлечения значительно подняла свои стандарты. Игровая графика достаточно хороша. Заставка просто великолепна, общее оформление кабины танка, меню и прочее выполнены очень профессионально. Отлично смотрятся проезжающие мимо танки, их контуры размыты и создается впечатление, как будто они едут в облаке пыли. Однако сам синтез ландшафта выглядит не очень-то впечатляюще, временами даже создается впечатление, что ландшафт выполнен хуже чем в Comanche, главным образом из-за масштабирования при приближении к объектам. Хочется отметить звуковое оформление, как одно из важных достоинств игры. Хотя в этой области авторы ничего нового не придумали, но само качество озвучивания мотора, выстрелов, радиосвязи и т.п. значительно усиливает эффект присутствия и реализм игры. Спорным опять остается вопрос, что важнее в игре, детальность имитации или простота и доступность. Трудно найти золотую середину, не перегрузив игру излишним разнообразием технических тонкостей, овладеть которыми можно после многих часов прочтения и осмысливания документации, или не свести процесс игры к нажатию двух клавиш в погоне за простотой. Надо сказать, что Armored Fist более склоняется к последнему. В игре используется достаточно много клавиш, задействовано разнообразное оружие и приборы. Но автоматическое наведение на цель (клавиша Enter) до абсурдности упрощает игру:

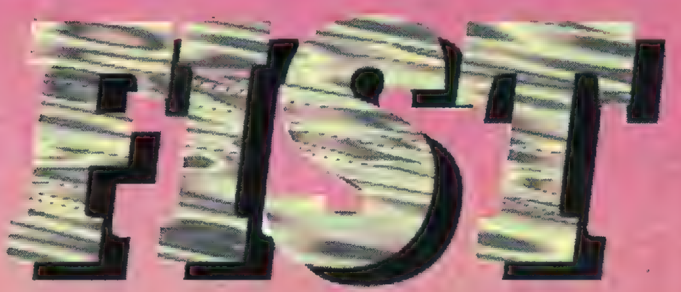








NovaLogic 1994



подъехал к скоплению танков и авт.наведение — выстрел, и снова, и так далее, пока все танки не превращаются в груду металлолома. Спасает положение только их многочисленность. С другой стороны, без использования этой клавиши, победить почти (точнее сказать совсем) невозможно. Многие, наверное, сочтут такие рассуждения необоснованными, ведь несмотря на аналогичную ситуацию многие упоенно играли и продолжают играть в Comanche. Весь вопрос в том, что вы ожидаете от игры: полноценный имитатор или динамический боевик. Однозначно сильная сторона игры — это выбор театров военных действий. Здесь вам предлагается участвовать в современных военных конфликтах, также как и в вымышленных противостояниях: Азербайджан-Армения, Литва-Россия, Сауд.Аравия-Иран, Индия-Пакистан и др. Вы можете выбирать, на каких танках вам предстоит сражаться: либо на восточных (советских) БМП2, Т80 или на западных (американских) M12A Abrams, M3 Bradley. Также отличительной чертой игры, является то, что в сражении, как правило, принимают участие несколько танков на вашей стороне и если управляемый вами танк уничтожают, вам передается управление другого танка и так, пока все участники сражения с одной из сторон не будут уничтожены. В общем, впечатление от игры неплохое, обязательно посмотрите ее, если вы любитель танковых имитаторов или, если вам понравилась Comanche. Может быть, это именно та игра, которую вы ждали.

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 486 DX 33; 4 (лучше 8) Mb RAM; CD-ROM drive; графика VGA/SVGA; ОС DOS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound и совместимые; мышь .

BATTLE ISLE





Сериал «Боевые острова», созданный фирмой BLUE BYTE, состоит из стратегических игровых программ, которые захватят как любителей повыяснять отношения с компьютером, так и фанатов коллективных игр. Мы считаем эту группу игр лучшей на сегодняшний день игрой, в которой моделируются тактические конфликты и рекомендуем абсолютно всем. Расскажем вкратце о правилах игры...

В игре участвуют двое, человек и компьютер или человек и человек, кому как нравится. Как и положено в стратегических играх, каждый участник имеет некоторое количество войск, различного типа, которые сражаются между собой на специальном игровом поле. Цель игры — перебить все вражеские войска или захватить штаб противника. В случае победы, вы переходите на следующий уровень, с новым игровым полем, и получаете пароль, дающий возможность доступа к нему в любое время.

Игровое поле представляет собой карту местности, на которой проходят боевые действия. Конечно, местность неоднородна и состоит из ровных участков, труднопроходимых участков, холмов, гор, морей и рек. Имеются также искусственные сооружения: штабы, фабрики, склады и дороги. Все это имеет соответствующее изображение на игровом поле и, составленное вместе, представляет собой рельеф данной местности. Каждый такой участок является клеткой игрового поля, и все они составлены по гексагональному принципу, т.е. каждая клетка граничит с шестью другими клетками. Это построение, значительно добавляет реальности при перемещение войск по игровому полю. В первых миссиях поле сражения небольшое, но по мере ваших успехов оно постепенно увеличивается до максимума.

Как и в реальной жизни, в игре имеется три рода войск — сухопутные, воздушные и морские. К сухопутным войскам относятся: различного рода пехота, легкие и тяжелые танки, артиллерия различного радиуса действия, ракетные установки. К морским: патрульные катера, тральщики для установки и снятия минных заграждений, подводные лодки, крейсера, авианосцы для базирования авиационной техники. Авиация: истребители, бомбардировщики, вертолеты.

Кроме этого, имеются специальные войска: транспортеры, они имеются во всех родах войск и служат для ускоренной переброски определенного количества войск в нужное место; суда на воздушной подушке, передвигаются и по суше и по воде. Войска невидимые на радаре (если нет прямого контакта) никак не обозначаются на игровом поле.

Основной боевой единицей является армия, она имеет следующие характеристики: возможность огня по сухопутным, воздушным и морским целям, (если возможно то устанавливаются параметры силы удара с какой силой и с какого расстояния), количество ходов и мощность сопротивления вражескому огню. Каждая армия имеет свое, особое изображение на игровом поле. Армия состоит из шести единиц, по мере участия в боевых действиях, она несет потери т.е. количество единиц уменьшается. Пока цела хотя-бы одна единица, у вас имеется возможность

отступить и восстановить армию, если погибли все — армия безвозвратно потеряна.

Теперь о том, как играть. Игровой экран разделен на два окна, для каждого участника свое. В этих окнах вы видите часть игрового поля, соответствующий рельеф и изображения армий, ваших — одного цвета, противника — другого. Перемещая курсор в разные стороны по своему окну, вы постепенно увидите все игровое поле, включив режим карты, можно рассмотреть его целиком. Каждый в своем окне, игроки осуществляют текущие действия в данном ходе. В игре имеется два вида действий — режим перемещения войск и режим ведения огня. Игроки ходят одновременно, но всегда в разных режимах, т.е. один в режиме перемещений, другой в режиме огня, в следующем ходе наоборот.

В режиме перемещения вы задаете тем армиям, которые хотите передвинуть, точку назначения, дальность перемещения армии зависит от количества ее ходов. При передвижении по дорогам — количество ходов у армии увеличивается, при передвижении по труднодоступным местам — уменьшается. Кроме этого, для некоторых армий имеются недоступные участки, например танки и транспортеры не могут заехать на холмы, а горы доступны только для авиации. В режиме огня, вы выбираете цель для каждой армии, которая может стрелять. Войска бывают ударного действия, т.е. они должны быть на соседней клетке с врагом (к ним относятся пехота, танки, самолеты, корабли и т.п.) На каждое нападение армии такого рода следует ответный огонь противника. Также имеются войска дистанционного действия, они наносят повреждения врагу с расстояния в несколько клеток, ответный огонь противника отсутствует, это, например, артиллерия и ракетные установки. Но горе вам, если вы подпустите вражескую армию ударного типа к такого рода войскам, они на атаку противника не отвечают. Когда каждый участник выполнит необходимые действия, с общего соглашения ход заканчивается, одни армии перемещаются, другие — сражаются между собой, учтите что если вы задали армии перемещение а ее уничтожили, то, конечно, в точке назначения вы ее не найдете.

Как восстановить поредевшую армию? В режиме хода вы должны попасть в штаб, фабрику или склад, туда где имеются достаточные энергетические ресурсы. В режиме огня поставьте армию в ремонт, и в следующем режиме хода вы можете перемещать целую армию в нужном направлении.

Штаб у вас имеется всегда, а фабрики и склады могут иметься, а могут и быть нейтральными, т.е. ничейными, в этом случае вам необходимо захватить их, (учтите что все сооружения захватываются только при помощи пехоты).

НЕСКОЛЬКО СТРАТЕГИЧЕСКИХ СОВЕТОВ:

Определив направление наступления противника, постарайтесь соорудить фронт из нескольких армий, имея несколько армий в запасе для заделки брешей в результате гибели армии или ее отхода на ремонт. Войска дальнего действия неплохо прикрыть обычными войсками, они вам очень пригодятся. Например, установив пушки на недоступных для танков холмах и прикрыв



пехотой, можно организовать огневой щит, на определенном участке. Поберегите транспортеры, в конце концов, чего вам терять? Посадите в них свою пехоту и быстрый рейд в тыл противника и захват его штаба, может помочь вам выбраться из самой неприятной ситуации.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(компания «Фантом»)

P.S. От редакции: к сожалению, мы не имеем сейчас возможности рассказать о других играх этого активно плодящегося и ветвящегося сериала — BATTLE ISLE for Windows, BATTLE ISLE 2020, появившихся недавно, но эта информация обязательно увидит свет в скором времени на страницах нашего журнала.



К играм этой серии относятся :

BATTLE ISLE –
прародительница сериала, игра, в которую заигрывались. Действие происходит в недалеком будущем, армии классические. Игровые поля без особой сложности, наборы отдельно для компьютера, отдельно для игры вдвоем. Компьютер играет довольно слабо, применяется существенный гандикап.

BATTLE ISLE 93 –
боевые действия переносятся на "Луну". Совсем другой набор армий, включая совсем могучую фантастическую технику. Лучше сделаны алгоритмы компьютера и отлично продуманы игровые поля, каждое из которых имеет свои маленькие секреты, не разгадав которые, трудно добиться победы.

THE GREAT WAR –
эпохальная игра, охватывает время первой мировой войны. Вместо привычных уже бронемашин игрок получает контроль над кавалерией, броневиками, колесной артиллерией и бронепоездами. Очень своеобразно, к тому же применена более наглядная система иллюстрации сражений.

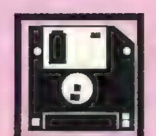
BATTLE ISLE II –
суперигра, очень сильно изменился интерфейс и пострадала общая концепция игры, теперь перемещение и выстрел происходят в один ход. Кроме того, качественная трехмерная графика, отличное музыкальное сопровождение и значительное улучшение сообразительности компьютера.



SUPERHERO LEAGUE OF HOBOKEN

Legend Intertament

Год выхода 1994



СЮЖЕТ

Северная Америка, 200 лет в постапокалиптическом будущем. Общество имеет все, но стремительно гниет и разваливается. Правители соперничают ради получения власти. Люди живут в хижинах среди радиоактивных отходов. Но, терпение — Superhero League of Hoboken — здесь. Супергерои, они сражаются с тварями, рожденными радиоактивной мутацией. Свою команду они организовали самостоятельно, чтобы помочь людям построить новое общество. Однако, подлый и злой Dr.Entropy строит коварные планы, пытаясь остановить супергероев и уничтожить их.

Вы играете за капитана CRIMSON TAPE, лидера героической комманды, которую вы набираете в начале игры. Ваша задача — восстановить справедливость и помочь людям создать новое общество. Игра разделена на уровни. Каждый уровень предлагает пять заданий, один из которых связан с Доктором Энтропии. Все задания решаются последовательно, т.е. произвольный выбор невозможен. За решение задач, кроме начисления очков, вы получаете деньги и возможность пополнить свою команду новыми членами.

УПРАВЛЕНИЕ И ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Для инсталляции нужен истрибутив 4x1.44. Места на жестком диске занимает около 8Mb. Установка довольно проста и понятна. Устанавливается файлом Install.exe. Можно устанавливать как с дискет, так и с жесткого диска с помощью команды subst. Сначала выберите диск, на который будете устанавливать игру, потом укажите директорию куда инсталлировать, выберите соответствующую музыкальную карту и вперед. Через две минуты можно играть, запустив SLH.EXE.

Управлять можно мышью и клавиатурой. Для передвижения по карте удобней использовать клавиатуру. Интерфейс похож на LucasArts. Так что, тем кто знаком с продуктами этой фирмы, проблем в управлении не должно быть. Для различных действий используются основные глаголы Look, Use, Take и т.д. Их перечень располагается в левой части экрана. Щелкаем на слово, соответствующее вашему действию и указываем на предмет. Если действие не может совершиться, то вам выдается сообщение. Полезная особенность —- активная справка. Щелчок правой клавиши мыши на интересующий объект дает подсказку.

ЗВУК:

Звуковое оформление довольно приличное в стереоисполнении, но фоновая музыка через некотрое время надоедает. Для каждой сцены существует свой музыкальный фрагмент. При драках эффекты довольно качественные, но не соответствуют типу оружия и играются беспорядочно. По моему, это сделано специально, но для чего ради, непонятно. Поддерживаются только AdLib, Sound Blaster и Roland. Ну и PC Speacker, соответственно. Маловато будет!

ТРЕБОВАНИЯ К КОМПЬЮТЕРУ:

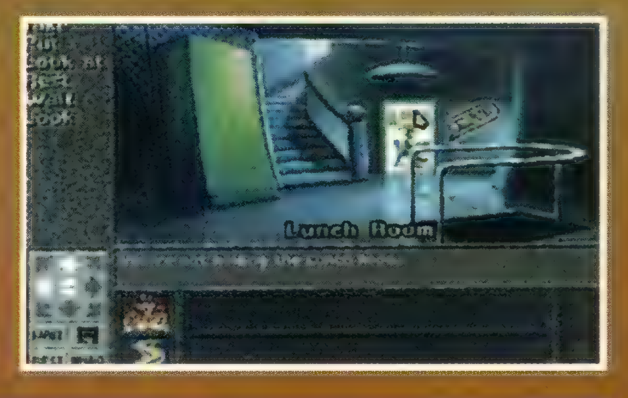
IBM совместимый компьютер, процессор 386 и выше. Как минимум 2Mb памяти. VGA-монитор. DOS v3.3 и выше. Музыкальная карта Sound Blaster, AdLib или Roland.

Тестирование проводилось на 486 DX33 4Mb SVGA 512Kb Gravis UltraSound MAX

Александр Фалинский.







ГРАФИКА:

Обычная VGA графика, без какой либо особой анимации, очень похожая на графику Sierra. В целом смотрится довольно прилично, но отсутствие движения не радует. Анимация проклевывается только в боевых сценах, но довольно примитивная.

ОЦЕНКИ:

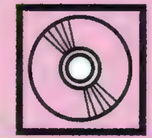
8 СЮЖЕТ

4 ГРАФИКА

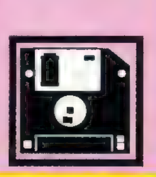
5 УПРАВЛЕНИЕ

6 ЗВУК

DOOM II
ID Software



Год выхода 1994





СЮЖЕТ

Сюжет этой игры не является оригинальным, и изменения носят в основном количественный характер. Как вы знаете, в DOOM I главный герой уничтожает всяких тварей на Марсе. После успешно выполненой операции он возвращается на родную Землю и видит, что Земля захвачена монстрами, многие из которых до боли знакомы. Наш герой немедленно вступает в бой за освобождение Земли. Как говорится, с корабля —- на бал. Для торжества добра и справедливости нужно уничтожить злого главаря всей этой пестрой компании. Игра очень динамичная —- в стиле Action или Arcade. Поэтому она насыщена элементами насилия, из-за чего, кстати, в некоторых странах DOOM II имеет возрастные ограничения. Помимо новых монстров в игре появилость и новое оружие, двухствольное ружье. Оно гораздо мощнее помпового, но расходует в два раза больше патронов. В отличие от DOOM I, в DOOM II всего один эпизод, состоящий из 30 явных этапов и еще двух секретных.



ЗВУК

В DOOM II музыка стала еще круче. Великолепные стереоэффекты. Имеется возможность проигрывания музыки и звуковых эффектов одновременно, при этом фоновая музыка не надоедает и не заглушает звуковые эффекты. Для каждого этапа существует своя мелодия и никогда не повторяется. Звуковые эффекты построены так, что можно по звуку определять с какой стороны находяться враги. Есть возможность регулироавния уровня громкости, а также отключения звука и музыки через меню игры. Имеется поддержка для большого количества музыкальных плат: AdLib, Sound Blaster, Pro Audio Spectrum, Gravis Ultrasound, Wave Blaster, Sound Canvas, Sound Blaster AWE32, General Midi.

УПРАВЛЕНИЕ И ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Дистрибутив 5 дисков по 1.44Mb. Устанавливается как с дискет, так и с жесткого диска. Время установки занимает приблизительно 10 минут. Игра может быть установлена на компьютер как минимум с 386 процессором и выше, имеющим 4Mb RAM, на любой диск, где имеется 16Mb свободного места. Пути и диски вы можете установить при инсталлировании игры, а далее установка идет автоматически. После установки сразу запускается файл конфигурации, где вы можете выбрать нужную вам звуковую карту, а также определить управление и сразу запустить игру. Управление такое же как и DOOM I. Можно играть при помощи клавиатуры, одновременно использовать клавиатуру и мышь или джойстик и клавиатуру. Все девайсы можно перенастроить, так, как вам удобно. Также как и в DOOM I, имеется возможность играть по модему, нуль-модемному кабелю через COM-порты или по сети. Вы можете выбрать режим игры: играть в кооперативе, то есть уничтожать всяких гадов совместно, или друг против друга. Если вы играете по сети, то количество участников может быть от двух до четырех, а если через COM-порты или по модему — то только вдвоем. Для игры по модему нужно, чтобы его скорость была как минимум 9600 и выше. Очень удобный выход в меню, хорошо реализована запись и загрузка записанных файлов. Имеется возможность быстрой записи и загрузки записнных файлов без выхода в меню.



ГРАФИКА

Графика в DOOM II мало чем отличается от своего предшественника. Такая же трехмерная стандартная VGA графика, но на мой взгляд, она стала более качественной, с более четкой прорисовкой. Все монстры и пейзажи гораздо более выразительны и четче. Анимация монстров стала более правдоподобной. Появилась возможность менять яркость освещения. Как и в DOOM I, есть возможность менять степень детализации и размер игрового окна.





ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМ:

IBM-совместимый компьютер, минимально — 386DX, 4 Mb RAM, мышь, любая звуковая карта.

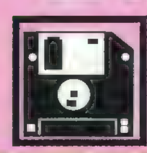
Тестирование проводилось на 486DX/33, 4Mb Ram, Gravis UltraSound MAX.

Александр Фалинский.





BLACK THRONE
Blizzard Intertainment



Год выхода 1994

УПРАВЛЕНИЕ И ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Инсталляционный дистрибутив — 2 диска по 1.44. Установка очень простая. Можно устанавливать как с дискет, так и с жесткого диска. Программа установки работает в диалоговом режиме. Может устанавливаться на любой диск, где есть всего 2Mb дискового пространства. Надо отдать должное авторам игры, несмотря на маленький размер, игра имеет 17 уровней с приятной графикой и музыкой. Это очередной подарок для любителей таких игр, как Flash Back, Another World, Prince of Persia. Игра запускается файлом bthrone.exe. Если вы ипользуете звуковую плату Gravis UltraSound, то вы должны запустить файл bthroneg.bat. Управление только клавиатурное, чем-то схоже с управлением в игре Flash Back, но более сложное. Стрелки «влево» и «вправо» служат для пермещения героя в соответствующие стороны. Стрелка «вверх» используется для подъема или для того, чтобы прятаться. Стрелка «вниз» используется для приседания и взятия каких либо предметов. Для того чтобы достать или убрать оружие используется клавиша «S», а чтобы выстрелить, нужно нажать «пробел» или «F». Для прыжка используется «пробел» (оружие в этот момент должно быть убрано). В игре используется оригинальный прием —- выстрел назад-через-плечо (вслепую). Для этого используется клавиша «D». Для того чтобы бежать, надо одновременно нажать стрелку, и клавишу «D» при убранном оружии. Бежать с оружием нельзя.



СЮЖЕТ

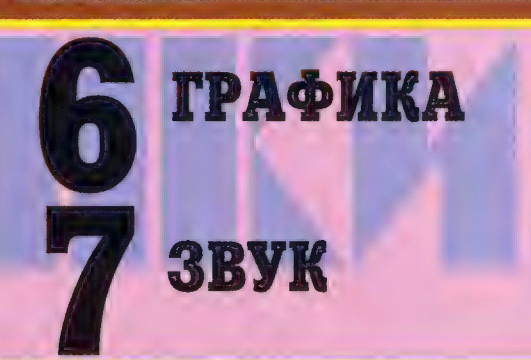
Сюжет этой игры довольно прост. Жестокий правитель Sarlac, приказал своим войскам захватить город TUUL, находящийся на юге страны BorderLand. Большинство людей он заковал в цепи и оставил умирать, остальных он обратил в рабство. Под присмотром злых надзирателей они работают от зари до зари на злого тирана. Бывший король посылает своего сына, чтобы он уничтожил негодяя. По дороге вам придется довольно часто встречаться с гвардейцами, которых надо убивать, всевозможными ловушками, а также разговаривать с людьми, которые будут подсказывать, что вам надо делать. Их желательно оставлять в живых. Игра представляет собой обычный Action.

ЗВУК

Очень приятная фоновая музыка, немного отдающая восточными мотивами. Но на всем протяжении игры используется всего одна мелодия, поэтому через некотрое время музыка надоедает. Хорошие звуковые эффекты, но в небольшом ассортименте. При звучании фоновой музыки и звуковых эффектов одновременно практически не возникает никаких проблем с памятью, но фоновая музыка сильно заглушает звуковые эффекты. Все диалоги выводятся только текстом. К сожалению, в игре нет возможности регулирования громкости звука, и для того, чтобы отключить музыку или звуковые эффекты, нужно выходить из игры и запускать файл конфигурации. Довольно большой выбор музыкальных плат: AdLib, SoundBlaster, Pro Audio Spectrum, Pro Audio 16, Gravis UltraSound, General Midi.

ГРАФИКА

В игре использован стандартный VGA режим. Графика и анимация такая же как и в игре Flash Back. Пересонажи анимированы довольно правдоподобно. Хорошая детальная прорисовка, хотя не очень большое разнообразие объектов. В игре используется двумерная пиксельная графика. Фоновые картинки немного однообразны, но хорошо нарисованы. При наличии довольно большого количества движущихся объектов, игра немного притормаживает.



5 СЮЖЕТ
6 ГРАФИКА
5 УПРАВЛЕНИЕ
7 ЗВУК

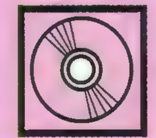
ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМ:

Для игры минимально необходим 386SX/25, 4Mb, ОС DOS не ниже 5.0

Тестирование проводилось на 486DX\33, 4Mb Ram, Gravis UltraSound MAX.

Александр ФАЛИНСКИЙ

ALONE IN THE DARK II
Ifogrames



Год выхода 1994



СЮЖЕТ

Игра представляет собой приключенческий квест. 1924 год. Калифорния. Действие разворачивается перед самым Рождеством. Детектив, по имени Страйкер, пробирается в старое жилище, которое называется Адской Кухней, чтобы спасти маленькую девочку, по имени Грейс Саундерс, которую захватил жестокий пират Одноглазый Джек. Он держит ее в доме под присмотром куклы-клоуна, который является прождением дьявола. Но его попытка не увенчалась успехом и его убивает клоун. Его друг Эдвард Карнби получает от него телеграмму и отправляется в этот дом продолжать расследование. Его ждет множество проблем и постоянно висящие на хвосте вооруженные до зубов пираты. В отличии от Alone in the dark I, где можно было играть за разных персонажей (мужчина или женщина), во второй части нет такого выбора. Но по ходу дела вы будете играть и за маленькую девочку Грейс. Когда Эдварда захватят в плен пираты, она должна помочь ему выбраться из заточения. По ходу игры вы будете находить различные книги или обрывки записей, которые будут давать вам подсказку, как надо дальше действовать.



ГРАФИКА

Довольно приятная 3D графика, такая же, как и в первой части, но с более детальной прорисовкой. Используется обычный VGA режим с 256 цветами. Фоновая графика статистическая, движущиеся объекты тоже сделаны трехмерными, но при использовании растровой графики объекты получились довольно угловатые как бы сделанные из множества треугольников, при этом теряются мелкие детали. Но тем не менее, анимация персонажей такова, что их движения почти один в один имитируют движения человека. Перемещения каких-либо объектов в игре фиксируются «как бы» камерами, но это не всегда бывает удобно, так как сами камеры неподвижны. Поэтому полный обзор не всегда возможен. Это усложняет игру и раздражает, когда приходиться искать точку, с которой было бы удобно, например, драться или стрелять. Еще одним, на наш взгляд, заметным недостатком является то, что нет возможности изменять степень детализации объектов в меню игры.

УПРАВЛЕНИЕ И ИНСТАЛЛЯЦИЯ

Для инсталляции требуется дистрибутив — девять дискет по 1.44. Требует 13Mb дискового пространства. Инсталяция работает в диалоговом режиме и дает данные по дискам. Возможна установка на любой диск, и в любую директорию. Все параметры и пути можно изменить в файле инсталляции. Может быть установлена как под DOS, так и под Windows. Для установки под DOS используется файл install.exe, а под Windows, соответственно, winstall.exe. Большое неудобство состоит в том, что игра работает только с EMS RAM. Запуск игры —- AITD2.EXE. Управление довольно простое. Мышь не требуется. Задействована только клавиатура. Для передвижения персонажа используются стрелки. Для осуществления какого либо действия, например драки, используется пробел со стрелками. Для того, чтобы выбрать, какое действие вы будете совершать или для того, чтобы посмотреть список предметов, которые вы нашли, используется Enter. При выборе какого либо предмета дается подсказка —- что вы с ним можете сделать, например, использовать или выбросить. В целом, управление хотя и простое, но довольно грубое. При драках нужно точно выстроиться, а иначе вы не будете попадать по врагу, (вообще попадание спервого раза это удача), поэтому приходится искать более удобный ракурс. Аналогичная ситуация возникает и, когда вы прибегаете к оружию. Еще одно неудобство в управлении заключается в том, что во время боя вы не можете перемещаться.

Тестирование проводилось на 486DX/33, 4Mb Ram, Gravis UltraSound MAX.

Александр ФАЛИНСКИЙ



ЗВУК

Так же как и в предыдущей версии игры, Alone In The Dark II имеет довольно большой спектр звуковых эффектов. Фоновая музыка отсутствует. Звуковые эффекты очень хорошо подобраны и соответствуют сценарию. Хорошо оцифрованная речь. При использовании музыкальных карт все реплики выводятся только звуком, а всевозможные сообщения выводятся в виде текстового сопровождения. Есть возможность включения и выключения звука через меню игры, но, к сожалению, нет регулировки громкости звука. В процессе тестирования был замечен еще один «глюк»: в некоторых местах, где, по идее, должен быть какой-то звуковой эффект —- гробовое молчание. Выбор музыкальных карт довольно ограничен. Помимо стандартного PC Speaker, можно использовать только AdLib и SoundBlaster.





ДЛЯ ИГРЫ НЕОБХОДИМ:

Минимальные требования к машине: 386SX/25 процессор, 4Mb Ram, 580Kb базовой памяти. VGA или MCGA адаптор. 14Mb дмскового пространства.

ОЦЕНКИ:

6 СЮЖЕТ

7 ГРАФИКА

4 УПРАВЛЕНИЕ

6 ЗВУК


Соло
ОФИС-ИНТЕРЬЕР
ОФИСНАЯ МЕБЕЛЬ
РУДОВАНИЕ
ДИЗАЙН
КАБИНЕТЫ РУКОВОДИТЕЛЯ
ФИРМЫ "MARTEX" (ИТАЛИЯ)
ОРЕХ, ПАЛИСАНДР, АНТРАЦИТ
И ДРУГИЕ ЦВЕТА.
НАБОРНАЯ КЛЕРКОВСКАЯ МЕБЕЛЬ
ФИРМ "RIZ"
И "DELLA VALENTINA" (ИТАЛИЯ)
С ШИРОКИМ ВЫБОРОМ
КОМПЛЕКТУЮЩИХ
ДЛЯ СОЗДАНИЯ ЛЮБЫХ
ОФИСНЫХ И БАНКОВСКИХ
ИНТЕРЬЕРОВ.
МЯГКАЯ МЕБЕЛЬ ДЛЯ ОФИСА
ФИРМЫ "INN-FINN OY" (ФИНЛЯНДИЯ)
КРЕСЛА, СТУЛЬЯ.
ЖИВЫЕ ДЕРЕВЬЯ, ЦВЕТЫ,
ФОНТАНЫ, ЖИВОПИСЬ,
ЛАЗЕРНЫЕ ЛИТОГРАФИИ,
СТИЛЬНЫЕ АКСЕССУАРЫ.
ВСЕ ТОВАРЫ СО СКЛАДА В МОСКВЕ.
ПРЕВОСХОДНЫЙ СЕРВИС.
БЕСПЛАТНАЯ СБОРКА И ДОСТАВКА
В ТЕЧЕНИЕ 3-Х ДНЕЙ.
АДРЕС САЛОНА:
МОСКВА, ВОЛОКОЛАМСКОЕ ШОССЕ, Д 1.
ТЕЛ.: 158-98-20, 158-08-31.
с 10°° до 19°° (кроме воскресенья)

LITIL DIVIL

Разработчик: Gremlin Graphics *Год выпуска CD версии: 1994*

ПИЦЦА!!!

Нет, нет, не думайте —- речь сейчас пойдет совсем не о черепашках, хотя герой этой игры является существом тоже не совсем обычным. И, если для Рафа или





Лео пицца была «пищей богов», то здесь это любимое лакомство небесных антагонистов — обитателей подземного мира, Ада по-нашему (великие идеи Fast Food живут и побеждают даже в царстве смерти).

Тамошняя преисподняя чертовски (извините за каламбур) напоминает не раз виденное здесь, наверху. И также как здесь, там тоже, чтобы выжить, приходится зарабатывать себе на жизнь. И будь ты хоть трижды гений — пока тебе не улыбнулась удача, приходится заниматься довольно прозаическими вещами. Но игра есть игра, и Gremlin Graphics удалось эти прозаические вещи облечь в весьма и весьма привлекательную форму. Кстати, надо отдать ей должное — за последние годы нет, кажется, ни одной игры, сделанной этой фирмой, которая не обратила бы на себя внимание широкой играющей общественности.

ПИЦЦА ИЛИ ДЕВИЦА?

Эхе-хе, горькая бесовская доля! Litil Divil работает разносчиком пиццы, и делает он это поистине в адских условиях, преодолевая большие трудности. В этом аду (или его преддверьи? По ходу игры иногда возникают сомненья) Mutt the Divil (так зовут нашего героя) вынужден бродить по бесконечным лабиринтам, с их многочисленными ловушками и секретными комнатами, в окружении злобных и голодных (оч-чень голодных) тварей. Впрочем, сам Mutt также парень не промах. Несмотря на уменьшительно-ласкательное прозвище (буквальный перевод — «маленький чертик») палец в рот этому «малышу» лучше не класть. Он и подраться мастак, и в хитроумии ему не откажешь (вы, конечно, понимаете, что эти комплименты относятся в первую очередь к вам самим). На пути его ждет масса сюрпризов разного рода: полезные предметы, сокровища, ловушки, враги, чудовища и даже очаровательная «мисс Inferno», которую доблестному бесу предстоит вызволить из плена и влюбиться в нее по уши.

ПОСМЕЕМСЯ



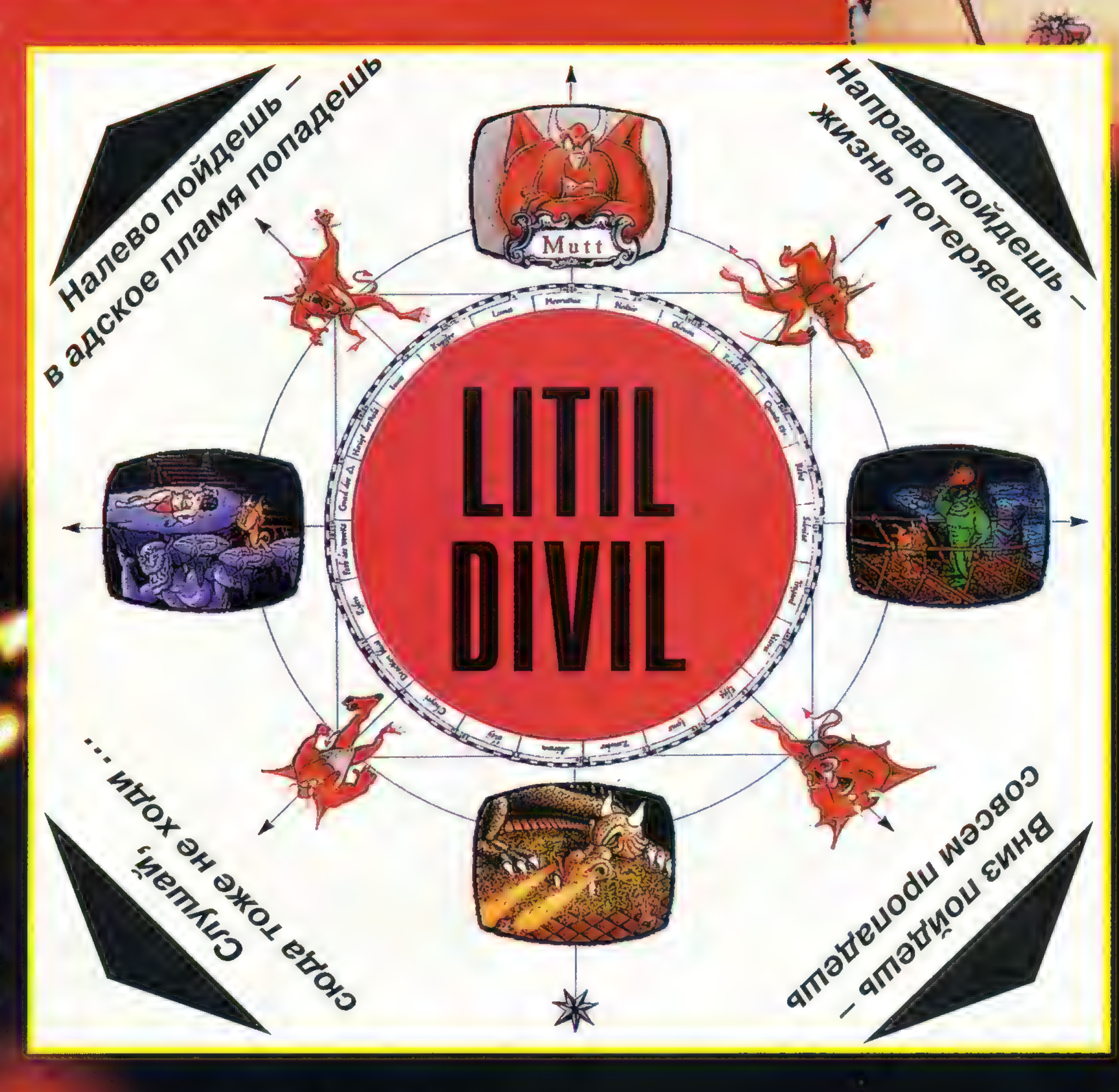
Юмор, красивая и смешная графика, хорошая музыка, разнообразные задачи, — совмещающие аркадные эле-







менты (во многих местах приходится изрядно попрыгать) с головоломками для quest, — все это делает игру довольно привлекательной. Во многом действие похоже на мультипликационные игры типа Dragon`s Lair или Space Ace. Но, к сожалению, все быстро приедается: туннели, несмотря на наличие наглядной и удобной карты, начинают надоедать и казаться однообразными, а задачи сводятся к принципу: возьми предмет А, затем отнеси его в место В, чтобы получить вещь С. Спасает только красивая анимация и смех, he-he, смеяться здесь можно долго, как над повадками и ужимками самого героя, так и над бесконечными «гэгами» авторов игры, которые они рассовали по самым неожиданным местам, включая моменты загрузки, сохранения и выхода из игры. В этом отношении Litil Divil напоминает «гоблиновский» сериал.



В общем эту игру можно рекомендовать всем, но не ожидайте от нее чего-то особенного, лучше просто улыбнитесь, глядя, что этот красный дьявол вытворяет.

Александр
КУРИЛО
(Multimedia Club)

Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 386DX/33, 4Mb RAM, ОС DOS 5.0 и выше, графика VGA, двухскоростной CD-ROM drive, одна из популярных звуковых карт, желательно джойстик.



КТО СТОИТ ЗА ПСЕВДОНИМОМ «ДАНКИ КОНГ»?

23 июня 1994 года. Ежегодное летнее шоу потребительских электронных товаров, проходящее в Чикаго, началось с сенсации. Компания Нинтендо убедительно доказала, что век 16-битных приставок еще не кончен, а игры на картриджах еще способны затмить гигабайтные «сидиромные» боевики. Это «секретное оружие» Нинтендо называлось «Donkey Kong Country». Сегодня страсти уже поутихли, обладатели приставок SuperNes и SuperNintendo сыто дремлют после многодневного непрерывного поглощения бананов, и даже «восьмибитники» получили от шустрых китайцев свой кусок пирога (правда, расплющенный до двумерного состояния). Все с замиранием сердца ждут пришествия «Donkey Kong II», обещающего снизойти к людям не позднее осени. А тогда... Тогда массы просто недоумевали, как вообще ТАКОЕ возможно на 16 битах? На всякий случай, для тех, кто не в курсе, напомним, что на экране перед вами отнюдь не куклы. Эта суперреалистичная трехмерная графика создана с помощью нового пакета прикладных программ Alias PowerAnimator на рабочих станциях компании Silicon Graphics. Пакет программ Alias использовался для создания всех персонажей и окружающей среды страны Донки Конга, включая изображение ландшафтов и пейзажей джунглей, сцен, происходящих зимой и на шахте. В итоге все это, а также трехмерные спрайты и задний фон уместилось на картридже в 32Mb. И как результат — сногсшибательная игра, полная действий и приключений и далеко позади оставляющая статичные, двумерные, а потому однообразные и безжизненные традиционные видеоигры. «Вместе с Alias мы смогли придать игре уникальный

стиль и визуальное качество, которые никогда не были бы доступны не только с условием применения традиционных подходов, но и даже с помощью конкурирующих с Alias пакетов прикладных программ для трехмерной графики», — сказал в одном из интервью Тим Стампер, управляющий компании Rare Ltd, создавшей братьев Конгов и их страну. «Мы бы никогда не добились таких потрясающих результатов, если бы не Alias PowerAnimator». У конкурентов Alias на этот счет наверняка другое мнение, поэтому оставим категоричность высказывания на совести г-на Стампера. Но к мнению представителя фирмы такого ранга нельзя не прислушаться. Компания Rare Ltd является одним из лидирующих разработчиков игр для видеоприставок (и одним из «придворных поставщиков» Нинтендо). Придя в индустрию развлечений 20 лет назад, в 1985 году она первой из всех иностранных компаний получила лицензию на разработку программ для





Нинтендо за пределами Японии. Rare Ltd имеет свои офисы в Великобритании, а Rare Coin-It Toys & Games, Inc. в Майами и Коннектикуте. Художники, дизайнеры и программисты компании Rare располагаются в трехсотлетнем доме на территории старинной фермы в одном из центральных графств Англии. С недавних пор они используют ряд систем Alias PowerAnimator, работающих в сети рабочих станций Silicon Graphics. «Особенно нас поразило то, какие великолепные средства предоставляет PowerAnimator для моделирования деталей и манипуляций с текстурой ткани в процессе анимации, а также для создания эффектов освещения с использованием пакета программ Alias Digital OptiF/X», — продолжил Стампер. «Используя открытую архитектуру Alias, мы смогли расширить традиционные 16-битные лимиты при разработке обычных эффектов.» Сами специалисты компании Alias также не рассматривают использование своих разработок для создания игр (равно как и кино) как нечто несерьезное и отвечают полной взаимностью своим поклонникам. «То, как Rare используют абсолютно невероятные образы в сочетании с замечательным ходом игры, вызывает очень сильные ощущения. Это производит впечатление даже на самых придирчивых специалистов и всезнающих экспертов», — сказал Фил Нирай, маркетинговый директор Alias. «Мы так взволнованы тем, что Nintendo избрала именно нашу систему для создания игры нового поколения.» Для нашего читателя, привыкшего к суровому стилю отечественной прессы, эти излияния могут показаться несколько смешными и напыщенными, но, повторимся еще раз — страна Донки Конга — это действительно большой шаг вперед. Традиционные барьеры 16-битной графики не выдержали и разрушились под напором таланта разработчиков из Rare и возможностей PowerAnimator.

Вероятно, не без учета успеха Данки Конга, Nintendo, решая, кого взять в партнеры в начавшейся гонке за лидерство на рынке приставок нового поколения, решила наряду с Silicon Graphics отдать приоритет Alias (впрочем, связка Silicon — Alias вполне логична и естественна), уполномочив ее произвести разработку новой графической системы как для сегодняшних (по правде говоря, все-таки уже вчерашних) 16-битных игр, так и для следующего поколения 64-битных видеоигр. В стратегическое соглашение, заключенное представителями компаний Alias Research Inc. и Nintendo Co., Ltd., входит договоренность сторон о разработке средств создания образов и графики в широком смысле слова для Nintendo Ультра 64 — 64-битной домашней видеосистемы, уже находящейся в центре внимания обозревателей из прессы и конкурентов. Презентация системы Ультра 64 планируется на осень этого года. Кроме того, в марте 94 года между Rare и Nintendo было подписано эксклюзивное соглашение о сотрудничестве, по которому Rare приняла на себя обязательство по созданию первой игры в серии видеоигр для системы Nintendo Ультра 64.

Будем надеяться, что этот союз принесет плоды еще более впечатляющие, чем Терминатор и Донки Конг вместе взятые.

СИЛЬНЫЙ АНИМАТОР, ОДНАКО

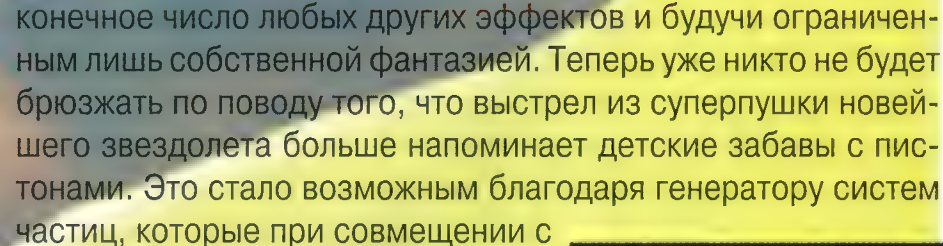


Если вам вздумается поруководить чудовищами или просто животными, пообщаться с приборами для поджаривания гренок или обычными человеческими существами — лучше всего для этих целей воспользоваться пакетом программ PowerAnimator, и тогда у них у всех будут приятные оживленные выражения на физиономиях и забавные ужимки. Заставьте их сжать кулаки, и вы не только увидите, как натягивается кожа на их суставах, но и даже услышите ее скрип. Пускай они напрягут мускулы и споют, а потом потанцуют для вас! Шестая версия Power Animator, в которую входит Character Builder — это именно тот пакет программ, при помощи которого вы создадите совершенно неотразимые образы для фильмов, видеоигр, всепоглощающих развлечений, и различных систем связи.

Итак, кинематографисты, мультипликаторы и создатели компьютерных игр с воодушевлением приветствовали выход в свет шестой версии пакета ALIAS Power ANIMATOR, считая его заметным шагом вперед в области трехмерного моделирования и анимации. Вероятно, о ней стоит рассказать несколько более подробно. Версия включает в себя Alias Character Builder, пакет прикладных программ, который носит революционный характер и способен удовлетворить самых искушенных пользователей, поскольку предлагает принципиально новый набор приемов, обеспечивающих синхронизацию звука и мимики героев, моделирование движений и имитацию «живых» мускулов и кожи экранных персонажей. Новая версия обладает не только прежними достоинствами, которые уже позволили Alias носить желтую майку лидера, но и демонстрирует дополнительные возможности (включая новые спецэффекты), с помощью которых возможно достичь нового качества «оживления» статичных изображений и создавать сложнейшие модели. Кроме того, к достоинствам этой версии следует отнести среду Open Digital Studio (открытая цифровая студия), целью которой является облегчение интеграции повседневного программного обеспечения Alias.

ЧИТАЙ ПО МОИМ ГУБАМ

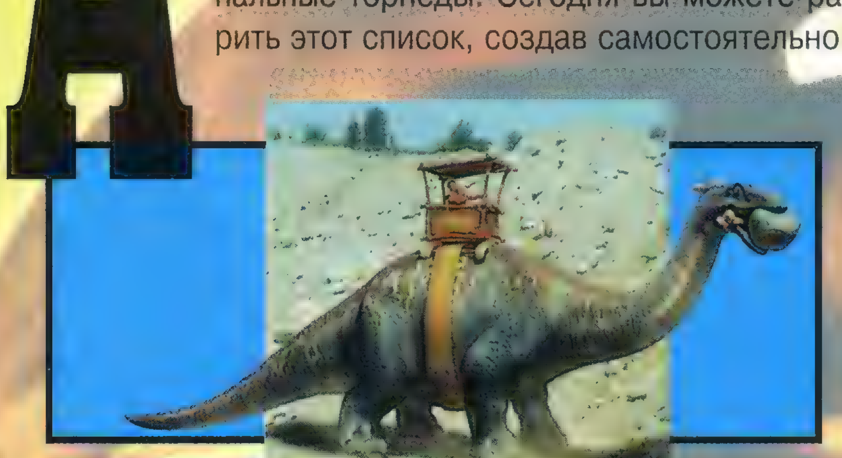
Синхронизация звука и изображения, совмещение движения губ и выражения лица персонажа со словами, которые он произносит, не займет у вас много времени при использовании пакета Character Builder. Простой и понятный интерфейс типа Point-and-click («найди и щелкни») позволит создать контрольную звуковую дорожку, которая производит синхронизацию выражений лица, построенных на основе предварительно заданных геометрических параметров, и цифрового звука. Помимо этого Character Builder обладает усовершенствованными возможностями в области моделирования изображения наружных покровов человеческого тела. Выпуклые мускулы, суставы, сухожилия и кожа (например, у основания пальцев) выглядят на экране абсолютно реалистично. Вы сможете осуществлять непосредственный контроль над процессом движения, вплоть до мельчайших деталей, таких как складочки кожи, образующиеся при сгибании суставов, или вздутие мышц. У вас будет возможность выразить себя и на языке математики — составленные вами формулы приведут в движение объект относительно других объектов или во времени. Уникальная программа MotionSampler («Модель Движения») позволит вам руководить всеми действиями вашего персонажа в режиме реального времени, поскольку при моделировании движений героя вы наблюдаете за ним на дисплее. Таким об-

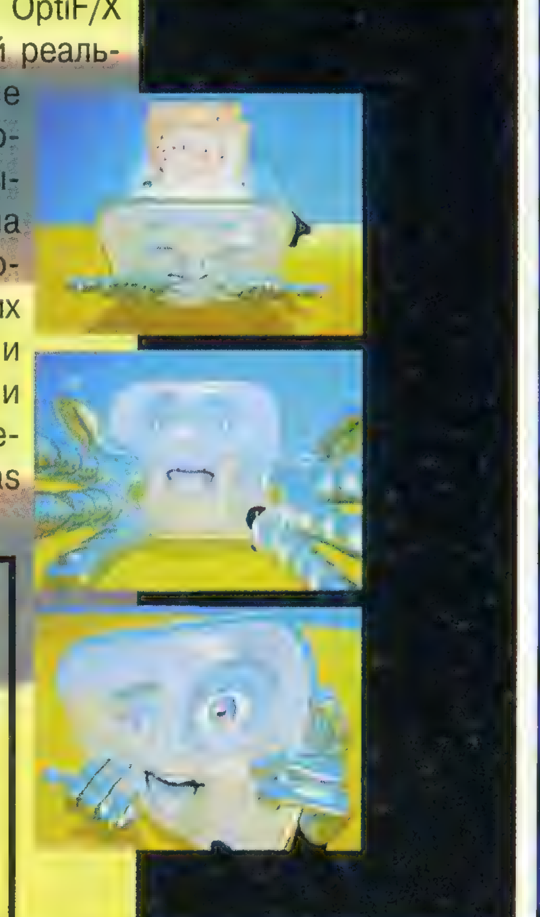


разом осуществляется контроль за естественностью движений. Кроме того, программа предусматривает использование созданной вами системы движений для разных персонажей: вам не составит труда произвести замену героев, даже если их фигуры внешне имеют не больше сходства, чем фигуры гнома и циклопа. Ваши герои кажутся живыми, потому что они естественно двигаются.

ИЗБЕРИ СЕБЕ ОРУЖИЕ

Alias Digital OptiF/X всегда предоставлял богатый набор специальных световых эффектов, таких, как вспышка объектива, туман, пляска языков огня и свечение предметов, лучи света, горячая зола и тлеющие угольки, лава, взрывы и сигнальные торпеды. Сегодня вы можете расширить этот список, создав самостоятельно бесконечное число любых других эффектов и будучи ограниченным лишь собственной фантазией. Теперь уже никто не будет брюзжать по поводу того, что выстрел из суперпушки новейшего звездолета больше напоминает детские забавы с пистонами. Это стало возможным благодаря генератору систем частиц, которые при совмещении с другими системами Digital OptiF/X дают иллюзию абсолютной реальности эффектов, которые даже могут показаться иногда более настоящими и выразительными, чем сама жизнь. Другое дело, что с помощью Alias и на экране их получить гораздо проще и быстрее, чем в жизни, да и обходится это намного дешевле. А с помощью Alias





«Мы избрали Alias в качестве пакета прикладных программ для Digital Domain не только из-за потрясающего, почти невероятного качества их продукции, но еще и потому, что мы верим в их дар предвидения. Alias разделяет наши убеждения относительно того, что будущее за созданием среды, которая позволит создателям кинофильмов очень скоро также легко управлять цифровыми образами, как они сейчас управляют реальностью.» — Скотт Росс, компания Digital Domain

Вот неполный перечень компаний, пользующихся в своей работе программами Alias: Angel Studios, Digital Domain, DreamQuest Images, Industrial Light & Magic, Metrolight Studios, Sony Pictures Imageworks, Pixar, Video Image, Walt Disney Pictures, Warner Brothers, а также Acclaim, Banpresto, Bell Atlantic, Crystal Dynamics, Delphine, Domark, Electronic Arts, Konami, Microprose, Nintendo, Origin, Ocean, Rare, Sega, Sierra On-Line, Softgold, Sony/Psygnosis, Spectrum HoloByte, Time-Warner Interactive, Trilobyte, The 3DO Company, US WEST, Virgin Interactive.

Real-World Camera Lens вы легко сможете отрегулировать такие используемые в кинематографе параметры, как фокусное расстояние, центр фокуса, фокус линзы, поле видимости и формат фильма, полностью контролируя тем самым окончательный внешний вид создаваемого вами образа. Для эпизодов, в которых сочетаются цифровой и реальный миры, используется сначала объектив настоящей кинокамеры для того, чтобы соотнести между собой цифровой объектив и объектив обычной кинокамеры, а затем — система управления образами на плоскости Power Animator и новое увеличенное окно для точного совмещения движений, созданных при помощи компьютера моделей и героев с материалом, отснятым кинокамерой. На закуску — два слова о Power Play. Это специализированный набор систем управления, который включает создаваемое на экране изображение спрайтов, контрольное устройство по смягчению цветовой гаммы и программу преобразования графики NUBRS в полигональную. Не стоит больше гадать по поводу того, каким образом спрайты будут взаимодействовать друг с другом или с находящимся в движении задним планом. Новая система предварительного просмотра спрайтов дает четкую обратную связь и возможность отследить шаг за шагом любой эпизод игры. Новый набор средств управления Polygon Toolbox может быстро, в режиме реального времени, построить многоугольные модели, которые будут эффектно уничтожены метким выстрелом, наподобие того, как это происходит в последних версиях Metaltech от Dynamics. Так что, если вы считаете, что пришло время играть до полного изнеможения, увеличьте свои возможности с помощью Alias Power Play.

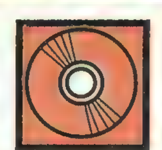


При подготовке статьи использовались материалы, предоставленные фирмой JOY Company.



Читая журнал «Видео-Асс» Великий Дракон.
Вы открываете для себя Вселенную видеоигр!
ВЕЛИКИЙ Дракон D – твоя планета!
109280,
Москва,
ул Велозаводская,
д. 6а
ВИДЕО-АСС
Dendy №19'95
Дракон D
БИТМАН
Кенга
Бука
Тайна перевернутой пирамиды
BATTLETECH
ЖУРНАЛ ЭЛЕКТРОННЫХ РАЗВЛЕЧЕНИЙ
Roar of the Beast
Operation Wolf
STREET RACER
SUPER MARIO KART
THE LOST VIKINGS



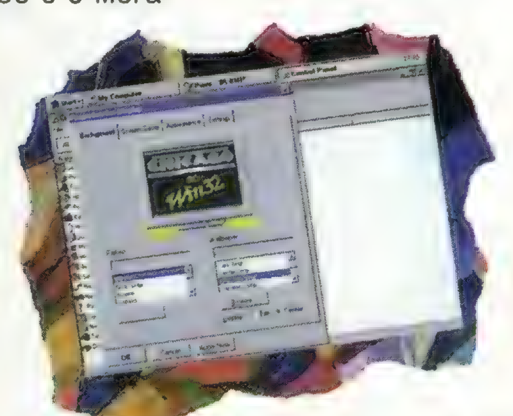


WINDOWS `95 – СВЕТ В ОКОШКЕ

ЖИТЬ СТАНОВИТСЯ ИНТЕРЕСНЕЙ, ИГРАТЬ – ЛЕГЧЕ.

Windows `95 могут уже в следующем году стать той идеальной операционной системой, которая позволит пользователям, не особо искушенным в искусстве оптимизации конфигурации своего компьютера и дополнительных устройств, чувствовать себя более-менее уверенно. А для чего нужны все эти CD-Rom накопители, звуковые карты и все большее количество свободных мегабайтов, как не для игр? Вот мы и решили попробовать, так ли хорошо играется в этих удивительных Windows.

Для тестирования использовались две машины: 486DX-33 & DX/2-66, обе с 8 мега-

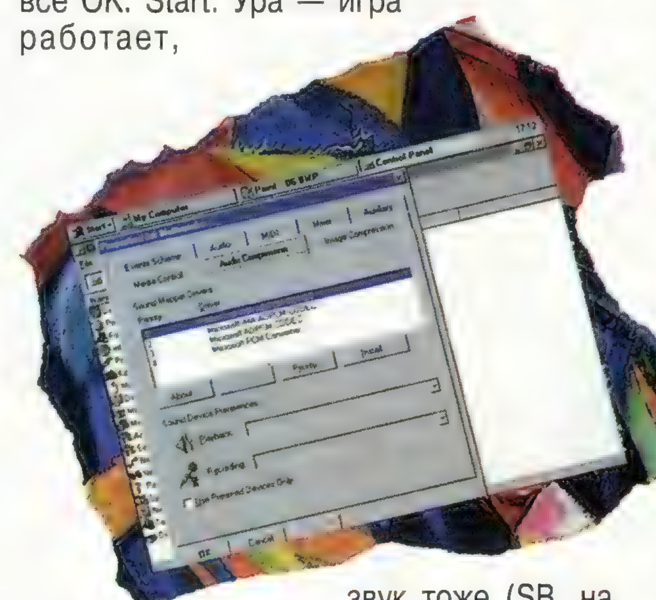


байтами, CD-Rom драйвами (SCSI-2 Nec & AT Mitsumi) и звуковыми картами — SB16+TB Rio & Gravis Ultrasound. Одним словом, это были наши обычные домашние компьютеры без всяких излишеств. Установив одну из бета-версий Windows '95, полученных на выставке Winexpo '94 мы решили пойти путем автора статьи Living with Windows (Mike James: PC Review/September) — протестировать Eye of Beholder, X-Wing, Gunship 2000.

... Перегрузив компьютер, сразу видишь графическую заставку Chicago без каких-либо намеков на config.sys и autoexec.bat. Странно все это и непривычно, но ладно — продолжаем. На мониторе появляются «окошки», ну не совсем обычные, а как бы это сказать — новые и очень красивые. На мой взгляд, в новом исполнении Windows выглядят куда лучше и удобней, к тому же графика работает теперь значительно быстрей.

Открываем MS-DOS сессию, — ага! Вот наконец-то и знакомый вид. Здесь вы сможете иметь дело с MS-DOS v.7 — так что все становится на свои места. Возможно даже, что Microsoft выпустит MS-DOS 7 отдельно.

Устанавливаем Gunship 2000 — с CD диска (а CD-Rom работает!), и через минуту все OK. Start. Ура — игра работает,



звук тоже (SB, на GUS`е через SBOS). Все работает в окне, размер которого можно изменять; можно переключиться на другую задачу, и затем вернуться к игре! Гениально. Также заработали и другие претенденты, а затем я стал запускать все подряд — проблем не было, если не учитывать, что, используя Ultrasound, в большинстве случаев приходилось настраивать его звуковые драйвера.

НО! Mike James в своей статье отмечал, что не смог запустить Theme Park. Проверяем — так и есть: эта игра использует DOS/4GW extender — а это уже покушение на Windows. Theme Park у меня не пошел вообще. Возможно, это объясняется и некоторыми проблемами с эмуляцией SB на Ultrasound.

Что за окном?

Совсем немного времени остается до официального выхода в свет новой версии популярной во всем мире программной оболочки — Windows. Ее кодовое название Windows`95. Какой она будет? Что нового даст пользователю и программисту? Какой потребует техники? Этими и другими вопросами, возможно, уже задается огромная армия пользователей персональных компьютеров. Постараемся прояснить ситуацию. В настоящее время проводится тестирование бета-версии данного продукта. Рассмотрим основные особенности ожидаемого.

Во-первых, Windows`95 будет иметь полностью 32-разрядную архитектуру. Все компоненты основного блока будут работать в 32-разрядном защищенном режиме. Поэтому вся поддержка файловой си-



стемы и работа драйверов будет проходить в защищенном режиме.

Во-вторых, новая версия предусматривает динамически загружаемые драйверы устройств (VxD), что позволяет увеличить объем свободной памяти и, кроме того, практически универсализирует данную среду к использованию в ней драйверов различных внешних устройств.

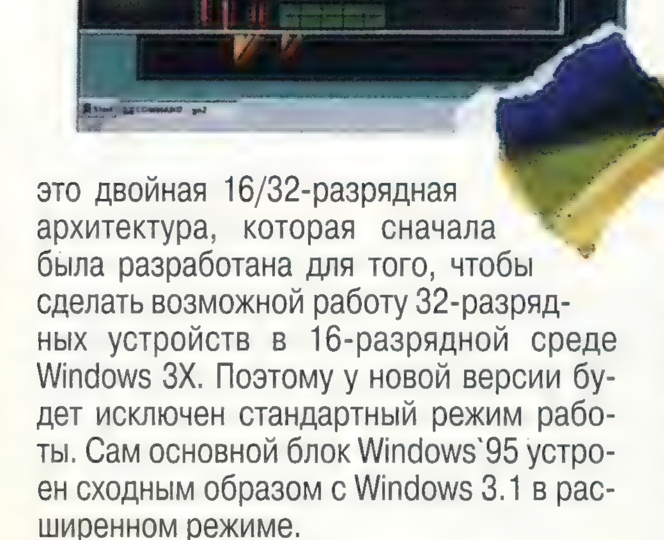
В-третьих, данная система позволяет на базе уже существующей FAT структуры содержать файлы с практически неограниченным числом символов в имени. Это достигается посредством автоматического присвоения вымышленного стандартного (8.3) имени такому файлу.

В-четвертых, значительным изменениям подверглись графический интерфейс, коммуникационные и сетевые компоненты.

В-пятых, базовый API (Application Programming Interface) поддерживает значительное подмножество WIN32 API.

В-шестых, версия обладает реальной мультизадачностью и поддержкой параллельных процессов (Thread). При всем при этом Windows`95 остается полностью совместимой с предыдущей версией и позволяет выполнять большинство 16 - и 32-разрядных приложений без каких-либо переделок, включая DOS-приложения. У новой версии, при стандартной конфигурации — 4Мб, 80386, ожидается лучшая производительность, чем у предыдущей. Сердце Win-dows`95 —





это двойная 16/32-разрядная архитектура, которая сначала была разработана для того, чтобы сделать возможной работу 32-разрядных устройств в 16-разрядной среде Windows 3X. Поэтому у новой версии будет исключен стандартный режим работы. Сам основной блок Windows`95 устроен сходным образом с Windows 3.1 в расширенном режиме.

Поддержка файловой системы полностью переработана и обеспечивает множественный конкурентный доступ к файлам. Поддержка всех файловых устройств (локальные флоппи-, жесткие-, CD-ROM-диски и сетевые диски и т.п.) сведена в одну систему и осуществляется в защитном режиме. Поддержка графики и система управления окнами, в основном, осталась прежней. Единственное то, что она переработана для полного согласования с нуждами 32-разрядных приложений.

Windows`95 полностью использует 4-гигабайтное виртуальное адресное пространство памяти, предоставляемое процессором 80386. Одно приложение может использовать память в пределах 1,5 Гбайт. DOS-приложения используют нижний мегабайт в виртуальном адресном пространстве.

Если интерфейс пользователя в Windows NT ничем не отличается от Windows 3.1, то Windows`95 вносит значительные изменения. Интерфейс стал трехмерным и пополнился значительным количеством новых элементов. Все программные компоненты общего назначения ориентированы на использование OLE 2.0 (Object Linking and Embedding). Управление всеми программными компонентами стало единообразным.

Возможность установки аппаратных компонентов без каких-либо действий, связанных с настройкой драйверов и программного обеспечения, является весьма заманчивой. Проблема настройки программного обеспечения на аппаратуру решается несколькими способами. Во-первых, включением универсальных драйверов, которые могут поддерживать различные режимы работы аппаратуры. А, во-вторых, использованием специальной аппаратуры, которая несет в себе информацию, необходимую для настройки под нее программных средств. Смена конфигурации программного обеспечения производится без необходимости перезагрузки.

Что же касается дальнейшей судьбы DOS, то нам известно, что сейчас Windows`95 в своей работе опирается на новую версию DOS 7.0 (окно DOS скрыто). Кроме того, Microsoft планирует и дальше продолжать поддержку своей старой, и всеми любимой (нелюбимой) операционной системы, пока в ней будут заинтересованы потенциальные пользователи.

И в конце остается добавить, что, если не возникнет каких либо форс-мажорных обстоятельств, кроме уже существующих, то появления системы следует ожидать осенью 1995 г.

Александр КУРИЛО

ИГРОСОФТ '95

С 11 по 14 апреля в Москве, в выставочном центре МАИ прошла первая в России специализированная выставка-ярмарка «Игрософт-95», собравшая под своим «крылом» практически всех отечественных разработчиков игр, обучающих и развивающих программ, некоторых российских издателей и дистрибьюторов этих продуктов, производителей домашних компьютеров и представителей прессы.

По мнению большинства участников, выбор места проведения выставки оказался весьма удачным. В самом институте о ее проведении стало известно задолго до начала и поэтому посещаемость была на высоте с самого первого дня. Впрочем, очевидцы отметили некоторую «сезонность», соответствовавшую дням выставки.

Во вторник прошла первая крутая волна студентов местной популяции, породившая мощные круги рассказов и слухов в родственных ареалах. Как следствие этого, второй день принес студенческий вал практически со всей Москвы. На плечах студентов сидели школьники и подростки различных классов и подвидов. На третий день в МАИ потянулись растревоженные суетой мелюзги представители крупных пород — бизнесмены, чиновники и маститые журналисты. В этот сезон можно было даже понаблюдать за жизнью в естественных условиях англичан из Международного валютного фонда, которые интересовались российскими мультимедийными продуктами на CD ROM.

Последний день, наверное, одинаков для всех выставок — народ еще жаждет зрелищ, но уже надо сворачивать экспозицию и вежливо, насколько возможно, отрывать фанатов от клавиатуры. А фанатеть было от чего: здесь были самые свежие разработки как российских, так и зарубежных разработчиков. «Забугорные» игрушки можно было посмотреть и попробовать на зуб на четырех стендах: компаний MPC Club, Media Group, Stins Koman и фирмы «Мэлта».

РЫЦАРИ КРУГЛОГО СТОЛА В ПОИСКАХ ЦИВИЛИЗАЦИИ

В рамках выставки прошел «круглый стол» с участием прессы, разработчиков игр, издателей и продавцов. Рыцари.., простите, участники стола отметили высокий уровень организации выставки, что послужило залогом ее успеха, пожелали ей стабильного роста и процветания на российской почве, а также большей информационной агрессивности.

Дальнейший круг затронутых вопросов был неширок, но весьма актуален. В первую очередь пресса и «фирмы» излили друг-другу горечь недоумения по поводу отсутствия у противной стороны интереса к объекту излияний. Журналисты посетовали на невозможность добиться хотя бы элементарного получения регулярных пресс-релизов от отечественных разработчиков, а те, в свою очередь, не могли понять, почему иностранные журналисты ходят за ними хвостом, а отечественные ждут «блюдечка с голубой каемочкой». Возымеют ли эти упреки действие — покажет время, во всяком случае, для нашего издания эта очная ставка не прошла даром, и, начиная с этого номера, читатели «Короны» будут в курсе всех маломальски значительных событий из жизни российских игр и мультимедиа.









Собственно, на стенде Stins Koman демонстрировались в первую очередь не игры, а возможности домашних компьютеров «Амата», оснащенных CD-драйвом и звуковыми картами. Желающие могли погонять на них как старый добрый Golden Axe, так и один из последних отпрысков «Думовского» семейства — Descent, который весьма требователен к параметрам машины.

MPC Club также демонстрировал в основном возможности: в первые два дня возможности карты Real Magic по воспроизведению полноформатного видео и видеоприставку 3DO, а в остальные дни поистине удивительные возможности приставок SEGA Saturn и особенно Sony Playstation. На пятачок, где можно было попробовать свои силы в схватке трехмерных бойцов (Sony PSX) просто невозможно было пробиться. Безусловно, Mortal Kombat по части реализма был сразу забит и забыт.

На соседнем стенде Media Group демонстрировались игры компаний Virgin, Mindscape, Interplay и EA (чьими представителями является Media Group), а также демоверсии их будущих разработок. Здесь можно было своими глазами увидеть сцены из уже знаменитых игр Harvestr, 11-th Hour, G-Nome и др. Здесь же можно было бесплатно записать на свои дискеты первый номер нового электронного журнала SiVERS BOOK of Games Magazine, который отличается большим количеством иллюстраций, а также таким новшеством как музыкальное сопровождение (зато и объем — более 20 Mb). Пока можно сказать, что SBG не пытается состязаться с PC REVIEW (который был представлен на стенде АО «Русские игры» своим 13 номером) в глубине и аналитичности материалов, но не уступает ему в оперативности.

Компания «Никита», похоже, всерьез взяла себе за правило не пропускать ни одной компьютерной выставки, вплоть до того, что имела параллельный стенд на проходившей в эти же дни в Центре международной торговли выставке SoftUse. Из новых продуктов компания представила два ар-

Пиратство! Эта тема вызвала самые жаркие споры, задев за живое всех без исключения рыцарей.., (тьфу, опять!) участников стола. Увы, блеск золотых гиней, что слепит глаза многим продавцам программных продуктов, накрывает черной тенью как честных торговцев, желающих развития цивилизованного рынка в России, так и отечественных разработчиков, также не обойденных вниманием пиратствующей братии. Характерно, что во время обсуждения этого вопроса то и дело возникали «предложения» типа: «два-три трупа могли бы быстро решить все проблемы»; или: «а в прессе будем публиковать расстрельные списки». Увы, шутки подобного рода только лишний раз подтвердили, что большинство присутствующих мало верило в легитимные способы решения проблемы. Виновато в этом отчасти несовершенство российского законодательства, отчасти — уязвима позиция и самих борцов с пиратством, поскольку многие фирмы, исполняясь праведного гнева при упоминании о китайских CD, сами не прочь поторговать дешевыми дисками, которыми комплектуются мультимедийные «киты» в процессе бандлинга (в просторечии такие диски не совсем правильно именуются OEM).

В горячем диспуте высокому собранию удалось выделить два более-менее реальных пути в «цивилизацию». Первый: всемерными усилиями как торгующих фирм, так и прессы вести просветительскую работу в покупательских массах,

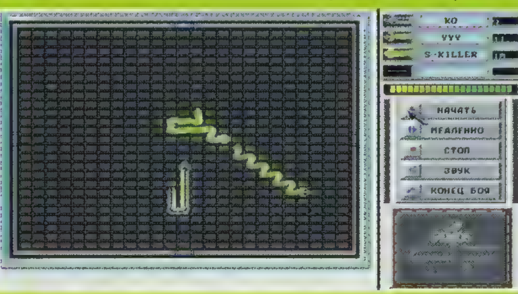
На встрече за «круглым столом» от лица компании Multimedia Club было сделано предложение о сотрудничестве в создании игр всем заинтересованным сторонам, и в первую очередь, командам российских разработчиков. Как заявил Александр Курило, их фирма готова предоставить для этих целей свою профессиональную студию по работе со звуком, а также оказывать всемерную помощь в промотировании тех продуктов, которые будут поддерживать звуковой стандарт Advanced Gravis.

«Это первая из двух десятков выставок, в которых мы принимали участие, где при первом же появлении к нам подошли сразу несколько человек с предложением своих услуг. Такое внимание и стремление предупредить наши желания беспрецедентны, и самое удивительное — так было до конца выставки» — Евгений Ломко, компания «Никита»



кадных боевика, разработанные Omega Integral Systems («Никита» — издатель). Но основной интерес публики был прикован к «виртуальному серсо», по которому проводились состязания с розыгрышем призов. Совершенно необычное решение игры, где кольца бросаются при помощи инфракрасной «ручной» мыши не могло не привлечь внимание.

Стенд АО «Русские игры» приютил сразу несколько компаний, среди которых, кроме упомянутого PC REVIEW, фирма «Стрелец», представлявшая интересы компании GAMOS, страшно заинтриговала лично меня игрой Snake Battle, известной до того только по прессе. Путем несложных макрокоманд вы можете создать свою собственную боевую змею и запустить ее на арену побороться за титул сильнейшего с порождениями других разумов. Создание змеи и процесс переживания за ее судьбу на арене полны драматизма и острых ощущений, что способна дать далеко не каждая из нынешних компьютерных игр. Следующей точкой притяжения (и источником повышенного шума, как жаловались соседи) стала территория фирмы Maddox. Так называемая «виртуальная гитара» (фирмы AdLib), вывезенная, по словам Олега Медокса, прямо с выставки CeBit, как магнитом тянула к себе невесть откуда взявшихся в огромном количестве меломанов. Взяв в руки гитару, можно было «поаккомпанировать» исполнению какой-





объясняя ей, что покупаясь на пиратскую приманку, она (масса) вредит самой себе как в настоящий момент, ибо процент брака и вирусов в такой продукции чрезвычайно высок, так и в перспективе, ибо каждая такая покупка отдаляет желанное благочиние. Очевидно, что этот путь долог и тернист, поскольку успех здесь определяется в основном не моральными качествами потребителя, а его покупательной способностью.
Второй путь также не является панацеей, но возможно, способен давать хотя бы кратковременный эффект. Суть его — в попытке привлечь к суду хотя бы одного юридического Джона Сильвера, пойманного за руку (или за ногу) в процессе пиратствования, и самое главное — сделать такой процесс показательным. Договаривающиеся стороны условились, что буде такое случится, пресса раскрутит процесс на полную катушку. От себя присовокупим (для справки), что в «цивилизации» за информацию (только!) о пиратах Microsoft, например, платит до 10000 своих долларов, а некоторые и того больше.

Участники выставки «Игрософт-95»

1. «Атлант-Информ» АО. Программы автоматизации бухучета и обучающие программы.
2. «Видео-Асс» Издательский дом. Издание журнала «Видео-Асс Корона», компьютерные игры и мультимедиа.
3. DOKA Company. Разработка программных продуктов в сфере образования и развлечений.
4. «Инфорт» АО. Деловые игры для обучения менеджменту и рыночной экономике.
5. Фирма «КОББИ» (Компьютерное ОБучение БИзнесу). Разработка компьютерных деловых игр для изучения рыночной экономики, маркетинга, менеджмента, предпринимательства.
6. «КомпАс». Журнал, мультимедиа и игры (издатель — НПО «Инфосервис»).
7. Maddox Games. Рзработка компьютерных игр, обучающих программ и мультимедиа продуктов.
8. Media Group. Официальный представитель в России фирм Virgin Interactive Entertainment, Mindscape International, Interplay Productions, Electronic Arts.
9. «Медиа Механикс». CD-ROM издательство.
10. Multimedia Club. Эксклюзивный дистрибьютор компаний Advanced Gravis и Turtle Beach System. Разработка мультимедиа, профессиональная работа со звуком.
11. «НАП Тандем». Разработка обучающих компьютерных игр для детей.
12. «НИКИТА» ТОО. Разработка, издание и распространение компьютерных игр и развивающих программ для детей в России, СНГ и за рубежом.
13. «МЭЛТА» АО. Торговля компьютерными играми и мультимедиа.
14. Российский НИИ Информационных систем («РОСНИИС»). Компьютерные обучающие программы для школ и ВУЗов.
15. «Русские игры» АО. Представляет интересы российских фирм-разработчиков игровых и обучающих программ («Геймос», «Медокс», «Луна», «Ижица», «Русс», «Инфорком-Пресс»)
16. «СофтМаркет», Компьютерный еженедельник для программистов, бизнесменов и пользователей.
17. Stins Coman Corporation. Производство вычислительной техники, дистрибуция обрудования зарубежных фирм, системная интеграция и розничная продажа.





либо популярной группы. Главное — ударять по струнам в такт с необходимыми аккордами, которые высвечиваются на мониторе в виде графических зубцов. В конце «исполнения», парень (электронный), ведущий это шоу, на хорошем американском сленге выразит свое мнение о ваших музыкальных способностях. В результате уже на второй день один из ярых поклонников «Аэросмит» порвал струны инструмента (к счастью, нашлись запасные).

Другой, продукт, на который хотелось бы обратить внимание, принадлежит перу самой компании Maddox. Это небольшая, но весьма изящная головоломка — 7 Circles, которая привлекает как самой идеей (принадлежащей отцу одного из разработчиков), так и великолепным, не побоюсь этого слова, дизайнерским решением. В сочетании с приятной и разнообразной музыкой, а также возможностью самому конструировать новые узоры головоломки, игра просто очаровывает.

Наконец, завершая наш краткий и далеко не полный обзор, нельзя пройти мимо зеленоградской фирмы «Дока» (не путать с «Дока-хлеб»). Ранее уже отмечалось, что игры, созданные этой компанией, отличает принципиальный отказ от какого либо насилия, пусть даже и во имя добра. Недостаток огневой мощи в своих играх «Дока» компенсирует предполагаемой мощью разума своих потенциальных пользователей. Некоторым исключением были разве что известный «Морской бой», да Interceptor, где надо было бороться с космическими агрессорами. Последняя разработка фирмы — Black Zone, демоверсию которой можно было увидеть на стенде «Доки», а также получить в качестве приложения к журналу «Комп Ас», также выполнена в «непротивленческом» духе. Сюжет игры отдаленно напоминает «Пикник на обочине» Стругацких. Игрок должен, программируя различные механизмы, с их помощью проникнуть в сердце таинственной зоны и обезвредить главный зловредный механизм. Игра выйдет на CD и обещает немало приятных моментов любителям ребусов.

Последней значительной темой стало расследование того, почему наши российские игры со скрипом продаются на внутреннем (точнее сказать, столичном) рынке. «Докладчик» от фирмы МЭЛТА в этой связи довольно обстоятельно обрисовал психологический портрет современного покупателя и его запросы.

Во первых, если человек приходит за играми в фирменный магазин, то он скорее всего не стеснен в средствах и имеет дома хороший, «упакованный» компьютер. Как следствие — он желает игру, которая использовала бы возможности его машины и всех купленных к ней аксессуаров на все сто. Нередки случаи, когда, услышав, что игра идет на 386 машине, клиент тут же теряет к ней интерес. Отсюда первое пожелание российским разработчикам: «Пора бы уже выйти за рамки 286 процессора с 1 Mb памяти».

Второй психологический аспект — то, что при оценке игры покупатель все чаще ориентируется на ее «внешние данные»: на объем по принципу «чем больше, тем круче» и на общий дизайн. При этом он просит показать «что внутри коробки». Обнаружив внутри пусть и красочной упаковки пару дискет и невзрачный листок с инструкцией, он испытывает разочарование. Поэтому при прочих равных условиях презентабельный внешний вид имеет большое значение. Разного рода вкладыши-постеры, значки и другие мелкие сувениры влетают в копеечку, но также ложатся на чашу весов в процессе выбора.

Однако, другой стороной стола (MPC клубом) было отмечено, что в российских регионах, да и в обеих столицах все еще очень велик парк машин ниже 386DX. И именно владельцы этих компьютеров могли бы стать основными потребителями наших игр и обучающих программ. Однако они не имеют информации об этих продуктах и не знают где их купить. Таким образом, беседа вернулась к своим истокам и пришла к плавному завершению.



Редакция выражает признательность дирекции Выставочного центра МАИ и лично Владиславу Русланову за помощь в работе и прекрасную организацию выставки, а также приносит извинения тем компаниям, которые не были упомянуты в данном обзоре.

В апреле этого года в Москве, в выставочном зале ДК МАИ прошла первая в России специализированная выставка «Игрософт», собравшая под своим «крылом» практически всех отечественных (именно отечественных) производителей игр, обучающих и развивающих программ и некоторых российских же дистрибьюторов этих продуктов. Сегодня мы начинаем знакомить вас с участниками выставки, и открываем, таким образом, портретную галерею «Русских игр».
В этой рубрике журнала представители российских компаний-разаботчиков поделятся своими взглядами на проблемы развития рынка, нашего и зарубежного; поразмышляют «на тему о...»; поделятся опытом и раскроют некоторые свои секреты. А мы попутно представим на ваш суд некоторые продукты этих фирм.
Сегодня у нас в гостях фирма «NAP TANDEM». Это одна из самых молодых (если не самая) компаний, решивших проливать свой пот на ниве просвещения и развития нового поколения, и согласно морским традициям, мы даем ей первое слово.

«СИЛЬНЫЕ ПЫТАЮТСЯ УБИТЬ ВРЕМЯ, УМНЫЕ – ПРОВЕСТИ ЕГО»

ИЛИ ОБУЧАЮЩИЕ КОМПЬЮТЕРНЫЕ ИГРЫ У НАС И ЗА РУБЕЖОМ

Однажды мне на глаза попалась обложка какого-то западного компьютерного журнала с коллажем, изображающем, как два дюжих молодца бьют друг друга ногами а ля Street Fighter, а рядом человечек листает энциклопедию. Удачной была подпись: «Убивать время, играя в азартные компьютерные игры или использовать его для образования?». Ответ на этот вопрос, должен быть, видимо, таким — необходимо делать образовательные игры не менее азартными, чем чисто игровые.



Не говоря о недостатках чисто игровых программ, надо заметить, что у родителей должен быть выбор, и вместе с аркадной игрой они могли бы купить программу образовательную. Известно, что Запад изобилен чисто развлекательными играми самого разного жанра, включая, как говорится, те, что и не для ума, и уж никак не для сердца (особенно больного). То, что обычно клеймят, как «бездумный и пустой наркотик». И в то же время там очень много хороших обучающих программ. Со ссылкой на журнал «Бизнес уик» можно сказать, что американские школьники имеют в своем распоряжении на выбор около 10 тысяч обучающих программ, многие из которых выполнены в игровой форме.

Многие идеи и даже элементы сценариев перекочевали в образовательные игры из чисто игровых. Судя по обзорам компьютерных зарубежных журналов, в среднем, образовательные игры по меньшей мере не дешевле чисто игровых, и тем не менее, их покупают. Так, «Азбука Микки» знаменитой «Уолт Дисней» стоит 49.95$. «Кид Уоркс» — игра из разряда, так называемых, творческих сред фирмы «Девидсон» — 59.95 $. «Операция Нептун» — игра с элементами математических задач фирмы «Лернинг» — 59.95 $. Обилие выбора обучающих игр в США побуждает авторов писать целые книги для «бедных» родителей, которые теряются при выборе игрушки для своего чада. В качестве примера можно привести издание «Хай Скоуп Пресс» «Обозрение программного обеспечения для малышей». А Джуди Солпитер адресует свою книгу непосредственно родителям, называя ее «Справочник для родителей: дети и компьютеры.»

Как же обстоит дело с компьютерными играми на Российском рынке, и с образовательными в том числе? Сравнительно недавно в некоторых книжных и специализированных магазинах появились игры в красивых упаковках. Какие же игры везут к нам для продажи в этих магазинах? Оценить этот ассортимент в целом можно по многочисленным изданиям обзора зарубежных компьютерных игр. В основном, это описания аркадных игр, симулятров, ролевых игр — информации по обучающим играм практически нет, а значит их нет и в продаже. Это и понятно — обучающая игра всегда имеет более выраженную национальную специфику и с точки зрения языка и с точки



зрения методики и с точки зрения культуры.
Иными словами нам, может быть, менее важно изучить имена всех президентов США чем знать собственных. И уж, конечно, обучаться чему либо, особенно малышам проще на родном языке, в то время как пострелять можно и «по английски». По этим причинам заграничных обучающих программ у нас крайне мало.
И если игровые программы у нас «западные», то обучающие и развивающие в основном отечественные. В этой области необходимо отметить деятельность таких фирм как «Никита», «Кудиц», «Параграф» «Меддокс Геймз», «АФ Компьютерз», «Компьютер и детство», «Дока» — в этом неполном списке приведены лишь те фирмы, которые в той или иной мере занимаются развивающими и обучающими играми и не упомянуты имена фирм-разработчиков чисто образовательных или чисто игровых программ.
Организационную работу, работу по изготовлению и продвижению образовательных программ на Российский рынок ведут такие организации как КУДИЦ, РОСНИИС, Институт Новых Технологий образования, фирма АИСТ, фирма Ф-БИТ ЛТД, фирма Стрелец. Но несмотря на длинный список производителей, хороших увлекательных образовательных программ для наших детей мало. Почему мало понятно. Говорить о том, почему сегодня трудно заниматься производством вообще (и производством в образовательной сфере тем более) нет необходимости. Интересно другое, почему у нас продолжают заниматься производством компьютерных игр обучающих или необучающих. Наверное, прежде всего потому, что это творчество, и у нас много творческих людей, у которых пока много трудностей.
Анализируя отечественные образовательные программы, создается впечатление, что их условно можно разделить на две категории — продукт, который выполнен фирмами идущими от компьютерных игр и другими — «идущими от образования». Первые — обычно имеют высокий уровень технологии хорошую графику, дизайн, звук. Но образование для них подчас не самоцель и в их образовательных играх информационно-методическая сторона либо недостаточно проработана, либо занимает слишком маленький объем чтобы игру в полной мере отнести к образовательной.
Другой вариант — это программы, выполненные в недрах педагогических вузов, лабораторий компьютерных средств обучения, которые, как выразился один мой знакомый, к образовательной тематике обращаются по долгу и по бедности. Т.е. многим еще кажется, что в образовательной программе можно обойтись графикой попроще, звуком похуже и т д. В таком продукте при хорошей методической проработке и большом объеме информации нередко начисто отсутствует увлекательность, игровой момент. Конечно, в русле этой прискорбной тенденции встречаются исключения, и вышеназванные фирмы (а также неназванные) сделали немало для того, чтобы исключения стали правилом, но...
Оценивая ситуацию на нашем рынке еще два года назад, мы решили, что существует некая экологическая ниша для фирмы, которая бы работала на стыке игра-обучение, ориентируясь на детей 7-12 лет, уже умеющих читать, и еще не разучившихся играть.
Тогда же в 1993 году мы создали фирму «НАП ТАНДЕМ» и начали работу по созданию обучающих игр для IBM-совместимой техники.

Александр ПРОХОРОВ

ВЗГЛЯД С ВОЗДУШНОГО ШАРА

— Любезный, где мы находимся? — кричат заплутавшие аэронавты человеку, случившемуся внизу. Поглядев вверх, тот отвечает: — На воздушном шаре!

Видение того, какими должны быть обучающие программы, команда NAP TANDEM, естественно, реализует в своих играх. Первая из них появилась год назад и успела приобрести определенную популярность. Называется она «ГЕОГРАФИКС». Игра повествует о том, как рассеянный бизнесмен отправился в кругосветный тур на воздушном шаре. Но он забыл дома карту, и задача играющего — помочь незадачливому путешественнику.
Игра относится к семейству игр типа «PUZZLE». По аналогии с известным ТЕТРИС-ом в игре «ГЕОГРАФИКС» необходимо уложить на контурную карту бегущие по экрану страны путем придания им нужной траектории и необходимого угла поворота.
Игра прежде всего на внимание и реакцию, но подспудно она позволяет изучить страны практически всего мира, расположение штатов США, областей России.
Следующая игра — «Вордфикс» — объединяла несколько лексических игр. Основное отличие ее от аналогов типа «Эрудит», «Балда» и прочих игр этого жанра состоит в том, что собранное по русски слово появляется с переводом на английский язык, (возможен вариант с английскими буквами и переводом на русский язык). Основное время при разработке этой игры ушло на создание словарей с общим количеством слов около восьмидесяти тысяч.
Продолжая образовательную тематику, NAP TANDEM решил создать

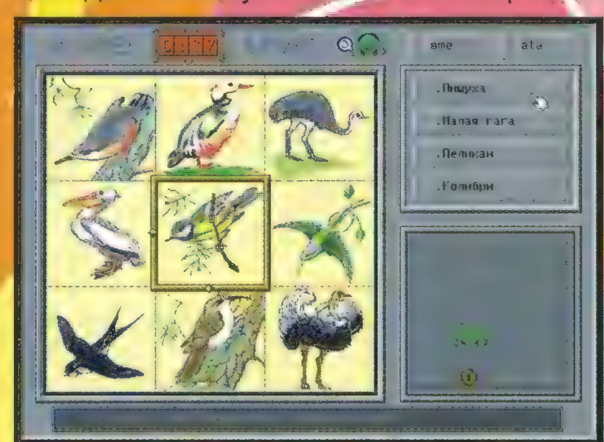
комплекс игр, охватывающий целый ряд предметов. Так появилась идея написать универсальную оболочку, в которую можно было бы добавлять все новые и новые темы, так чтобы в конце концов сформировать некий энциклопедический набор. Проект получил название «Игровая Энциклопедия». Программа будет иметь и обучающие, и игровые, и справочные, и тестирующие свойства. В качестве игрового элемента выбрано преследование на плоскости ускользающей цели. Человечек переходит из клеточки в клеточку за убегающей монеткой. Каждой клеточке игрового поля соответствует картинка некоторого объекта. Таким образом, у человечка в ячейках слева, справа, сверху и снизу находятся некоторые объекты-картинки. В погоне преуспевает тот, кто может быстро распознавать объекты, лежащие на его пути. Если вы не можете угадать, что за объект находится перед вами, тогда вы можете получить о нем энциклопедическую справку.

GAMING ENCYCLOPEDIA

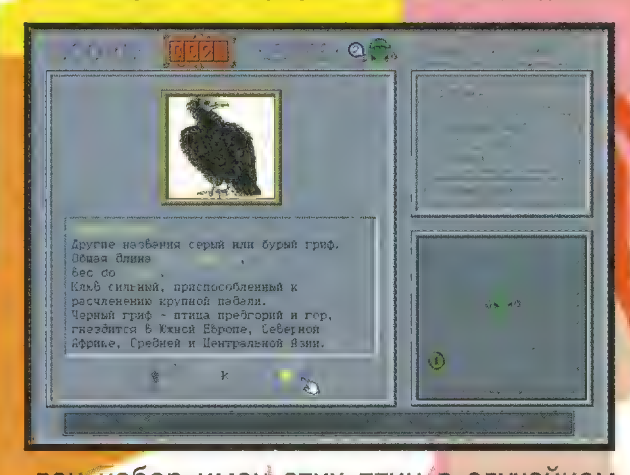
IBM PC 286-386 VGA

Согласитесь, играть в игру с элементами тестирования и лазить без конца в книгу — занятие утомительное. Другое дело, если ответ на вопрос появляется в соседнем окне. При этом в качестве объектов могут быть использованы картинки с животными, птицами, транскрипциями, химическими элементами, флагами, знаками дорожного движения, нотами и т.д., что позволяет сформировать игры по биологии, русскому и английскому языкам, нотной грамоте, правилам дорожного движения, таблице Менделеева и многим другим темам. Такие игры как «Устный счет», «Изучаем дроби», «Который час?» адресованы младшим школьникам. А такие как, например, «Политическая география» могут быть полезны и для абитуриентов, готовящихся к поступлению на экономические и географические факультеты. В первом выпуске «Энциклопедии» подготовлено всего 16 тем-игр. Написание энциклопедических справок по различным темам велось большим коллективом авторов — преподавателей ряда московских школ и вузов.

Сценарий легко понять на примере игры, где необходимо угадывать названия птиц. На экране находятся игровое поле (7х7 ячеек), информационное (3х3 ячейки) и таблица меню. Человечек стоит в средней части игрового поля, а монета находится снизу от него. Часть игрового



поля вокруг человечка в большем масштабе изображается на информационном поле. Положение человечка на нем дано желтой рамкой. В данном случае человечек стоит на клеточке, где изображена синица. При этом слева от него находится пеликан, справа — колибри, снизу — пищуха и сверху гага. В меню приве-



ден набор имен этих птиц в случайном порядке: пищуха, малая гага, пеликан, колибри. Сейчас человечку надо пойти вниз (монетка находится снизу от него) и перейти в клетку, в которой изображена птичка пищуха. Поэтому, если играющий выберет в меню имя «пищуха», то человечек перебежит поближе к монетке. При этом желтая рамочка переместится на картинку с изображением пищухи, а информационный экран покажет новых соседей. Вместо имен объектов в меню могут высвечиваться их свойства. В любой момент можно получить справку о незнакомом объекте.

В рамках описанного алгоритма реализованы следующие игры.

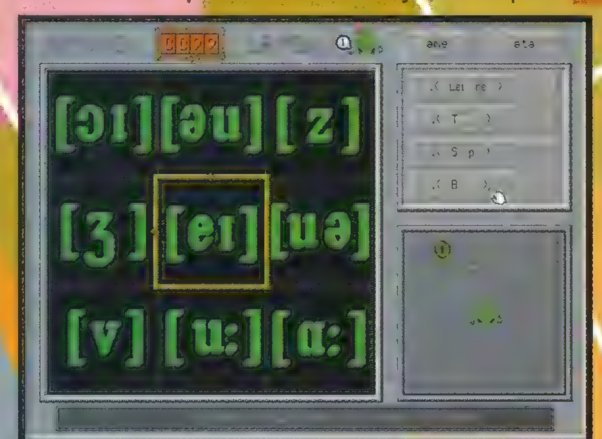
УСТНЫЙ СЧЕТ (6 — 12 лет).
В этой игре в каждой клеточке лежит какое-то число, а в меню дано не просто его имя, а арифметическое выражение равное этому числу.

ДРОБИ (5 — 8 лет)
Играющий должен устанавливать соответствие между изображением определенной части целого и ее арифметическим или текстовым выражением.

СИНОНИМЫ И АНТОНИМЫ РУССКОГО ЯЗЫКА (5 и старше).

СИНОНИМЫ И АНТОНИМЫ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА (6 и старше).

ТРАНСКРИПЦИИ И ЗВУКИ АНГЛИЙСКОГО ЯЗЫКА.
В этой игре необходимо угадывать, в каком слове произносится звук, изобража-



емый данной транскрипцией. Рассматриваются ситуации, когда разные сочетания букв английского языка дают один и тот же звук, определяемый одинаковыми транскрипциями. В энциклопедической справке даются соответствующие фонетические правила.

КОТОРЫЙ ЧАС? (4-7 лет).
Соответствие устанавливается между изображением циферблата и цифровым или письменным выражением, показанного на этом циферблате временем.



РИМСКИЕ ЦИФРЫ (6 и старше).
Соответствие устанавливается между изображением цифр римского и арабского написания.

НОТНАЯ ГРАМОТА (5 и старше).
Игра предназначена для укрепления знания знаков нотной грамоты и освоения беглого чтения нот на нотном стане. В информационной части игры выдается описание каждого нотного знака, который встречается в игре.

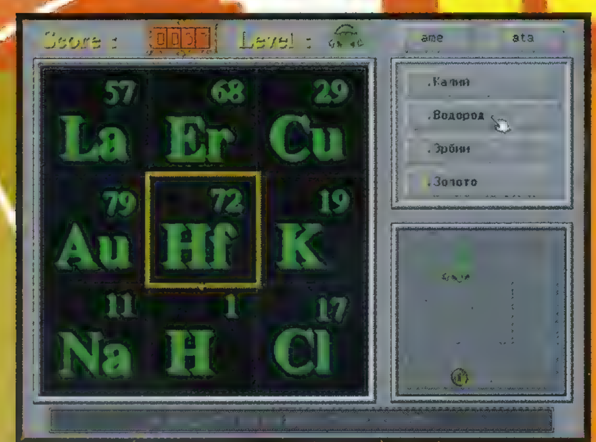
ПАЛИТРА ХУДОЖНИКА (4 и старше).
В этой игре успех в погоне зависит от того, как быстро вы успеваете распознавать оттенки разных цветов и определять, из смешения каких чистых цветов они получены.

НАЗВАНИЯ ПТИЦ (5 и старше).
Это игра из серии «ознакомление ребенка с окружающей природой». По внешнему виду необходимо определить, как на-

зывается данная птица. В энциклопедической справке даются сведения о внешнем виде и повадках разных птиц.

ХИМИЧЕСКИЕ ЭЛЕМЕНТЫ (12 и старше).

Игра «Химические элементы» построена на основе таблицы Менделеева и помо-



жет запомнить обозначения химических элементов и их основные свойства. В информационной части игры выдаются краткие сведения об элементе, области его применения и т.д.

ПОЛИТИЧЕСКАЯ ГЕОГРАФИЯ (9 и старше).

Соответствие устанавливается между изображением флага и названием страны, с одной стороны, и характеристикой этой страны по какому-либо при-



знаку, например, названию столицы. В энциклопедической справке дается краткая информация о всех странах мира.

ДОРОЖНЫЕ ЗНАКИ (8 и старше).

Ошибаться в назначении знаков лучше на компьютере, а не в жизни. В энциклопедической справке дается информация о назначении того или иного дорожного знака и о соответствующем правиле дорожного движения. Игра рекомендована детям, а также будет полезна взрослым для подготовки к сдаче экзаменов по вождению.

ГЕОМЕТРИЯ (7-16 лет).

В теме «геометрия», необходимо узнавать и «называть» геометрические фигуры из курса планиметрии и стереометрии. Всего в базе этой игры содержатся изображения и тексты по 130 объектам разделенные на 4 подтемы.

ГРЕЧЕСКИЙ АЛФАВИТ (12-16).

Буквы греческого алфавита часто используются в математических обозначениях в геометрии, алгебре, тригонометрии... Буквы альфа, бетта, гамма, пи обычно известны всем, а запомнить остальные вам поможет данная игра.

САНТИ-...МИЛИ—...МЕГА-... (12 и старше).

Что такое 16 мегагерц? Это 16 000 000 Герц. Миллиметр это одна тысячная метра, а запомнить, что означает «нано», «дека», «пико», «деци», «кило» и т.д. вам поможет именно эта игра!

Телефон для контактов: (095) 433 88 13, 154 58 27

МУЗЫКАЛЬНЫЕ ПЛАТЫ

(продолжение — часть 3)

Да-а! Сложно описать, что творится сегодня в области электронных компьютерных устройств, мультимедиа и... вот-вот, виртуальная реальность тоже уже на пороге. В этом году нас ожидает много нового: — игры, каких мы еще не видели; компьютеры, о которых мы только мечтаем;... и НОВАЯ РЕАЛЬНОСТЬ (виртуальная, конечно). По-моему, многое, о чем еще совсем недавно писали фантасты уже появилось вокруг нас. Итак, продолжаем.

ORCHID SOUND WAVE 32



Производитель: Orchid (USA). Официальные представители в России: на апрель 1995г. – отсутствуют.

Звуковой синтез: волновой, Analog Devices DSP (ADSP 2115), 1Mb ROM;
Звуковые каналы: 32;
Цифровые каналы: 2;
Возможности DAC (16/8 bit): 16-bit запись/воспроизведение;
Максимальная частота: 48 KHz;
Стерео: да;
CD-Rom интерфейс: Mitsumi/ Sony; SCSI-2 дополнительно MIDI: Да (MPU-401); Game Port: Да;
Контроль звука: программный;
Совместимость: AdLib, SB, MS Sound System, GM, MT-32, MPU-401, SB+MT-32/GM;
Программное обеспечение: Win/Dos драйверы, Sound Impression, Macromedia Action 2.5, Wired for Sound Pro;
Бонус: колонки & микрофон.

Orchid Sound Wave 32 (SW) — это одна из новых музыкальных плат, использующих волновой синтез на базе DSP. Она очень добротно сделана и обладает рядом достоинств, которые выделяют ее среди



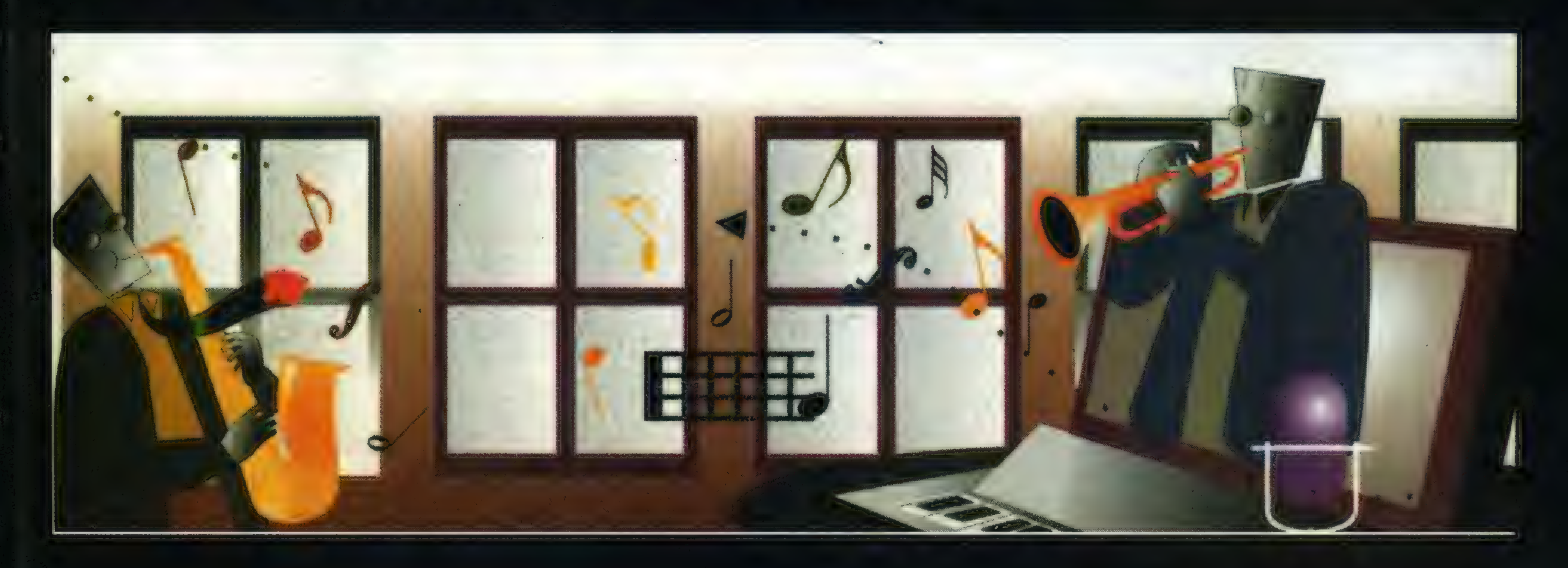
других альтернатив. SW аппаратно совместим практически со всеми стандартами, которые сейчас популярны: в играх его можно использовать как AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32, но самое главное, что подобно Ultrasound здесь можно использовать комбинации различных стандартов, например SB + MT-32 или General Midi. SW довольно легко устанавливается и прекрасно работает под Windows. В режиме MS Sound System его удобно использовать для работы с различными деловыми приложениями и с образовательными программами, а благодаря наличию MPU-401 он подходит и для работы с музыкальными программами. Все режимы работают на удивление хорошо и при тестировании у нас не возникло каких либо проблем с этой картой. Правда, необходимо отметить, что качество звучания SW можно оценить как «выше среднего», но не больше (конечно, если сравнивать с такими монстрами как GUS MAX или TB Rio). Это объясняется в первую очередь ограничениями, которые накладывает технология хранения GMинструментов в ROM: звучание инструментов здесь довольно посредственное. Оцифровка оставляет более приятное впечатление и при 16-bit 48 Khz нам удалось записать довольно качественную фонограмму. Отношение сигнал/шум в SW находится примерно на уровне 85 dB. Если учесть, что комплектация платы довольно солидна: на SW интегрирован CD-Rom контроллер и с ним идут колонки и микрофон, плюс разнообразное программное обеспечение, а ее цена ниже среднего уровня (ближайшие конкуренты: TB Troopez, Creative SB AWE32 Value) — то можно смело рекомендовать SoundWave 32 практически для любого использования: в быту, бизнесе и образовании.

ORCHID GAME WAVE 32

Производитель: Orchid (USA). Официальные представители в России: на апрель 1995г. – отсутствуют.

Звуковой синтез: Волновой, Analog Devices DSP (ADSP2115), 1Mb ROM;
Звуковые каналы: 32;
Цифровые каналы: 2;
Возможности DAC (16/8 bit): 16-bit только воспроизведение;
Максимальная частота: 48 KHz;
Стерео: да;
CD-Rom интерфейс: Mitsumi/ Sony;
MIDI: да (MPU-401);
Game Port: да;
Контроль звука: программный;
Совместимость: AdLib, SB, GM, MT-32, MPU-401, SB+MT-32/GM;
Программное обеспечение: Win/Dos драйверы, Sound Impression, Macromedia Action 2.5, Wired for Sound Pro; Бонус: нет.

Orchid GameWave 32 (GW) — это упрощенный вариант Sound Wave. Само название этой карты указывает на ее предназначение: ИГРЫ! GW использует все ту же технологию, что и SW, но в нем отсутствует 16-bit оцифровка (есть только 16-bit воспроизведение) и он не поддерживает Microsoft Sound System... Благодаря этому его цена значительно ниже — GW можно купить примерно за ту же сумму, что и Sound Blaster 16 (вообще, Game Wave оказался одним из самым дешевых звуковых адаптеров, работающих на основе волнового синтеза). Это бесспорно делает GW очень привлекательным вариантом, если вы собираетесь комплектовать мультимедиа компьютер и вам нет необходимости иметь возможность высококачественной записи звука. В замен вы получите звучание, значительно превосходящее возможности SB16 (т.е. FM-синтеза) и совместимость с, практически, всеми музыкальными стандартами: AdLib, Sound Blaster, Roland MT-32, General Midi & MPU-401! Причем без каких-либо проблем. Рекомендую!



TURTLE BEACH MONTE CARLO

Производитель: Turtle Beach Systems (USA)
Официальный представитель и эксклюзивный дистрибьютор в России: Multimedia Club, 158-5386, 201-8754, 201-4339 Fax.

Звуковой синтез: частотный (FM: Yamaha OPL-3) V-Synth (эмуляция волнового синтеза под Windows);
Звуковые каналы: 20 (24 GM);
Цифровые каналы: 2;
Возможности DAC (16/8 bit): 16-бит запись/воспроизведение 64X over-sampled;
Максимальная частота: 4 — 44.1 Khz;
Стерео: Да, Stereo Analog & Digital Mixer;
CD-Rom интерфейс: да, (MultiCD: Panasonic/Sony/Mitsumi & ATAPI);
MIDI: Да (MPU-401 & UART with 64-byte FIFO);
Game Port: да;
Контроль звука: программный;
Совместимость: AdLib, SB & SB Pro, General MIDI, MPU-401, Roland MT-32 (только под Windows);
Программное обеспечение: Windows драйверы, Wave SE for Windows, MicroWave, Stratos, Sierra AudioRack, MousePlayer;
Бонус: CD Sample Disk

Turtle Beach! Если вы заметили — в последних обзорах продукция этой компании появляется все чаще. И не даром. За последние 3 месяца компания захватила 20% американского ранка звуковых плат значительно потеснив Creative Labs и Media Vision. Почему такой успех? Все очень просто — звуковые карты TB намного лучше, а стоят дешевле. За примерами далеко ходить ненужно: новые платы Monte Carlo & Troopez!

Monte Carlo — это карта, во многом аналогичная Sound Blaster 16 MCD. Она построена на базе Yamaha OPL-3 и совместима с AdLib, SB и SB Pro, работает в 16-битном режиме. На ней интегрированы контроллеры CDRom для Sony/Mitsumi/ Panasonic и для нового, более совершенного стандарта ATAPI. Очень удобно наличие не только усиленного но и линейного выхода. Конечно же есть Game Port/MIDI разъем, линейный и микрофонный входы. Уже достаточно, если учитывать, что SB16 MCD стоит в Москве ~170$, а Monte Carlo можно купить за 130$ и дешевле, плюс годовая гарантия и сервис.

Однако список достоинств можно продолжать: на плате предусмотрен разъем под дочернюю карту, обеспечивающую совместимость с новым OPL-4 стандартом (волновой синтез). В комплекте идет прекрасное программное обеспечение (в т.ч. хорошие сэмплер и MIDI редактор) вместе с CD диском. И главное — благодаря разработанной Turtle Beach технологии VSynth Monte Carlo может под Windows работать, используя волновой синтез! Это актуально, т.к. сейчас все больше игр рассчитаны под Windows, и это просто необходимо, если вы работаете с профессиональными музыкальными программами (отмечу, что для музыкантов эта плата все же слабовата).

Из недостатков мы обнаружили пока только один — по заводским установкам задействованы line & mic входы, которые создают заметный шумовой фон. Это легко исправить, изменив соответствующие параметры в микшере (кстати, такой же болезнью страдают многие SB).



TURTLE BEACH TROOPEZ

Производитель: Turtle Beach Systems (USA)

Официальный представитель и эксклюзивный дистрибьютор в России: Multimedia Club, 158-5386, 201-8754, 201-4339 Fax.

Звуковой синтез: частотный (FM: Yamaha OPL-3) и
волновой (ICS WaveFront);
2Mb ROM, до 12Mb RAM;
Звуковые каналы: 32;
Цифровые каналы: 2;
Возможности DAC (16/8 bit): 16-бит запись/воспроизведение (64X oversampling, DMA mode);
Максимальная частота: 4 — 48 Khz;
Стерео: да, Stereo Mixer;
CD-Rom интерфейс: да (ATAPI);
MIDI: Да (up to 2xMPU-401);
Game Port: да;
Контроль звука: программный;
Совместимость: AdLib, SB & SB Pro, General MIDI, MPU-401, Roland MT-32;
Программное обеспечение: Windows драйверы, Wave SE for Windows, WacePatch, MicroWave, Startos, Sierra AudioRack, MousePlayer;
Бонус: CD Sample Disk

Если Monte Carlo можно сравнивать с SB16 MultiCD, то Troopez — это бесспорный конкурент AWE32. В этой карте объединены все достоинства AWE, плюс высочайшее качество звука и дополнительные возможности от Turtle Beach! Начнем с того, что в Troopez аппаратно присутствует как частотный синтез (Yamaha OPL-3), обеспечивающий 100% совместимость с AdLib, SB & SB Pro в любых играх, так и волновой, на базе знаменитого чипа ICS WaveFront (он применяется в профессиональных музыкальных картах типа MultiSound Monterey). Благодаря этому, а также хорошей библиотеке инструментов (2Mb ROM = 4Mb 16-Bit Patches) качество General Midi музыки просто замечательное, достаточно сравнить AWE32 (имеющий только 1Mb ROM) с Troopez'ом в играх типа DOOM или Tie Fighter. На карте можно ставить до 12Mb RAM, чтобы использовать расширенные музыкальные библиотеки, а также для работы с собственными инструментами. К тому же, на плате интегрирован ATAPI CD-Rom контроллер, что значительно лучше, чем старые стандарты типа Panasonic. Добавьте к этому прекрасный комплект программного обеспечения, включающий в себя все, что необходимо для работы с музыкой и звуком (плюс компакт диск), отличные технические характеристики, полную поддержку MIDI стандарта, годовую гарантию — и перед вами одна из лучших мультимедиа плат 1995-го года! А цена... примерно 270$, а то и меньше против 340$ за нормальный AWE32.

Александр КУРИЛО



* По всем техническим вопросам, связанным с этой статьей вы можете обращаться в Multimedia Club: 158-5386, 943-9293.

С Л О В А Р Ь

Data Compression — компрессия данных. Т.е. кодирование данных так, чтоб они занимали меньше места. Лучше всего пожимаются текстовые файлы. Степень пожатия графических файлов зависит от формата, в котором они записаны. Звуковые файлы пожимаются в определенном отношении (1:2, 1:3), но надо отметить, что чем больше степень компрессии — тем хуже будет качество звучания файла.

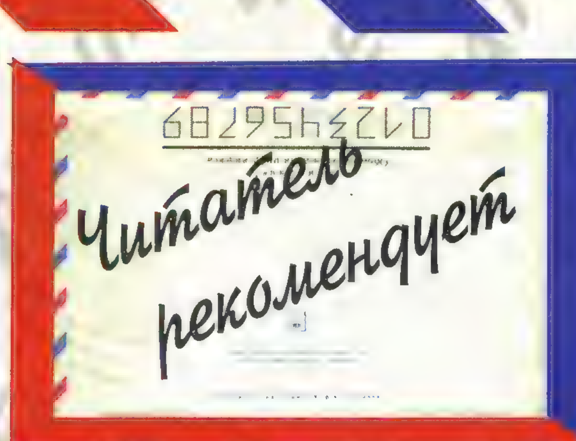
DSP (Digital Signal Processing) — чип, который обрабатывает сигналы от разнообразных источников, например звуковые. DSP затем их преобразовывает в цифровые данные и обрабатывает, используя различные алгоритмы. DSP можно программировать — что способствует его очень широкому применению.

Dynamic Filtering — динамическое фильтрование. Помогает убирать электронные помехи от PC, которые создают шум и фон на выходе звуковой карты.

DMA (Direct Memory Access) — прямой доступ к памяти. Метод передачи данных между периферией и памятью компьютера, который освобождает процессор (CPU) для выполнения других задач.

DOS (Disk Operating System) — дисковая операционная система. Система взаимодействия между программным обеспечением и компьютером, где комплект программ и команд позволяет контролировать всю систему.





Фирма EPIC Megagames анонсировала свою новую игру One Must Fall 2097 («один должен пасть»), распространив ее некоммерческую (SHAREWARE) версию.

Являясь «одноклассником» MORTAL KOMBAT и появившись на рынке несколько раньше MORTAL KOMBAT II, One Must Fall 2097, бесспорно, является приятным подарком для любителей поработать кулаками и ногами (в данном случае — металлическими) на экране компьютера, и наверняка займет их внимание на некоторое время.

ONE MUST FALL 2097



ЛЕТЧИКИ, ПИЛОТЫ, БОМБЫ, ...

По сюжету игры вам предлагается перенестись в постиндустриальное общество XXI века и стать пилотом одного из гигантских роботов, которые первоначально были созданы для работы в условиях открытого космоса, а позже стали использоваться на потеху публике в жарких гладиаторских поединках, транслируемых по телевидению и привлекающих внимание миллионов фанатов.

Для вас, как пилота робота, особенно привлекателен тот факт, что, несмотря на целую кучу запчастей, вылетающих из вашего робота в пылу схватки, ваше физическое здоровье находится в относительной безопасности. Поднабравшись опыта, вы можете принять участие и в многоэтапном чемпионате, участвуя в котором и побеждая, вы зарабатываете деньги, необходимые для дальнейшей модернизации и совершенствования вашего боевого монстра.

ТАНЦЫ НА СТУЛЬЯХ

Быстрая VGA-графика, возможность подстраивать скорость работы программы под быстродействие конкретной машины и видеокарты путем изменения степени детализации изображения, великолепная стереомузыка, под которую игроки поневоле начинают пританцовывать на своих стульях, множество звуковых эффектов, забавные «портреты» пилотов,



наличие необычайных анимационных вставок — вот далеко не полный перечень достоинств ONE MUST FALL.

Вы можете исполнить роль одного из 11 пилотов, различающихся силой, скоростью реакции и проворством и оценить технические данные 10 предлагаемых роботов, среди которых есть крылатые, на колесах, человеко- и птицеподобные механизмы, управляя которыми вы сможете принять участие в схватках на 5 различных аренах в 4 чемпионатах. Любой из роботов обладает как ставшим уже стандартным «джентльменским» набором: удары руками и ногами, различные «вертушки» и броски, — так и определенными «секретными приемами», индивидуальными для каждого робота.

Анимация роботов, модели которых были созданы в Autodesk 3D Studio, отличается высокой скоростью и проработанностью. И, конечно же, можно играть вдвоем, друг против друга, используя клавиатуру или джойстики для управления роботами. Стоит особо отметить простое и продуманное меню игры.





НЕ УПУСТИ ИЗ ВИДУ

Несомненно, если вы любите динамические игры, не дающие возможности расслабиться ни на секунду, если у вас быстрая реакция и крепкая рука, и если (самое главное) вы умеете укрощать



свои эмоции и не рискуете окончательно разбить клавиатуру или оторвать рукоятку джойстика, «добивая» очередного противника, то ONE MUST FALL 2097 — именно та игра, появления которой вы ожидаете уже не один месяц.

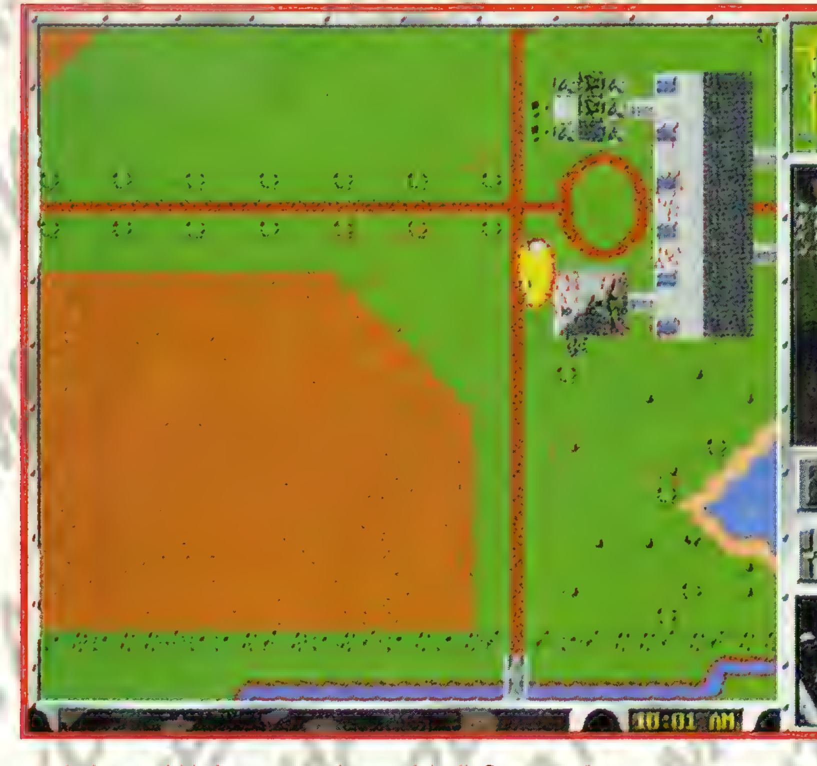
Юрий ТОРОПИН.

ТЕХНИЧЕСКИЕ РЕКОМЕНДАЦИИ:
Процессор: 386 и выше; Память: 4Mb (не менее 540 Kb conventional + 2,5Mb extended); Жесткий диск: Shareware версия — 5Mb, полная — 19Mb; Звуковые карты (очень рекомендуются): Sound Blaster, SB16, SB Pro, Gravis UltraSound, Pro Audio Spectrum + 100% совместимые; Управление: клавиатура, джойстик (очень рекомендуется).

IRON CROSS

Интересующийся военным искусством, особенно в компьютерных его проявлениях, без сомнения, не сможет равнодушно пройти мимо игры IRON CROSS («Железный крест»), созданной известной фирмой New World Computing. Это довольно красивая, неплохо продуманная и хорошо соответствующая историческим фактам игра-симулятор танковых сражений периода второй мировой войны.

Создатели игры постарались «сделать красиво», оставаясь в разумных рамках дискового пространства. Сначала вы увидите документальные кадры военной хроники, запечатлевшей эпизоды второй мировой войны — от Польской кампании 1939 года и до высадки союзников в Нормандии. Затем вам предлагают вступить в армию одной из противоборствующих сторон (англо-американскую или германскую), присваивают звание лейтенанта и дают на выбор двенадцать исторических сражений, в которых вы можете принять участие. Все они реально происходили в Нормандии, Бельгии и Голландии в последний год войны. Вы можете испробовать свое искусство тактика, чтобы повторить успех исторических предшественников или попытаться переломить ход событий. Когда все сражения будут выиграны, новые вы сконструируете сами — такая возможность предусмотрена в игре.



ПЛОХ ТОТ ЛЕЙТЕНАНТ, ЧТО НЕ МЕЧТАЕТ СТАТЬ МАРШАЛОМ

Iron cross имеет довольно гибкую структуру. Здесь практически невозможно провести один и тот же бой дважды. Дело в том, что неизменной остается только местность, а вот состав войск, их вооружение и расположение перед боем вы выбираете сами. Так же поступает и ваш электронный противник.

Перед сражением вам дается некоторая сумма очков, на которую вы можете приобретать пехоту, танки и артиллерию. При этом каждое средство ведения войны имеет множество характеристик — радиус действия, скорость передвижения, убойная сила, собственный размер, бронирование и пр. — которые следует учитывать в бою.

Располагая части на местности, следует учитывать, что от высоты каждого участка зависят секторы обстрела. Войска можно маскировать в лесу и за строениями. В ходе боя стороны получают подкрепления. Можно (если разрешено условиями данного боя) запросить поддержку тяжелой артиллерии или штурмовой авиации — в общем, все как в настоящем сражении. Вам остается «всего лишь» грамотно командовать — и маршальский жезл окажется в ваших руках!

РАЗЖАЛОВАТЬ В РЯДОВЫЕ, И — В СИБИРЬ!

Однако, не спешите обольщаться: в отличие от большинства военных игр, в Iron Cross не только продвигают по службе за успешно проведенные операции, но могут и разжаловать за бездарное командование (и послать на Восточный фронт?). Судьба военная терниста...

Ход сражения оживляется отличными звуковыми эффектами и анимацией. Кроме того, во время боя, в специальном маленьком окошке можно увидеть кадры военной хроники, приличествующие моменту. Есть у игры и недостатки. Прежде всего, вы сразу поймете, что ваши артиллеристы выбирают цели довольно-таки случайным образом, поэтому приходится «помогать» им. Во вторых, танки, оказывается, не способны давить вражескую пехоту, и, вообще, все войсковые части проходят друг через друга, как призраки, хотя на дома, деревья и руины натыкаются, как на непреодолимое препятствие. Впрочем, эти недочеты можно считать мелкими. А в целом, игра способна увлечь на многие недели, развивая ваши тактические способности, тренируя логическое мышление и сублимируя агрессивные наклонности.

M-r X.

Требования к компьютеру:
Процессор не ниже 386DX/33; 4 Mb RAM; 12 Mb на жестком диске; звуковые карты: AdLib, Sound Blaster и старше; графика SVGA.

FOREVER GROWING GARDEN

Игра «ВЕЧНО ЦВЕТУЩИЙ САД», созданная фирмами C-Wave Product и Media Vision, адресована детям в возрасте 5-7 лет, домохозяйкам, а также фанатам сада и огорода. Для получения большего кайфа освободите 11 Мбайт на жестком диске.

Игра не несет практически никакой смысловой нагрузки, за исключением подачи азов сельского хозяйства и начал английского в той же области.

Коротко о самой игре. Вам предоставляется возможность вырастить огород, цветочную клумбу у дома и декорировать лужайки замка причудливо подстриженными кустами и мелкими цветочками.

В любом варианте вам придется начать с магазина семян соответствующего назначения, при этом вы почерпнете полезную информацию на обороте пакетиков с семенами и из книги. Далее вы двигаетесь в сад, огород или в замок.



Процесс посадки крайне прост: вы кликаете курсором на выбранный овощ или цветок и, не отпуская кнопки мыши, ведете семена к ямке. Как только у семени появится желтый ореол — отпускайте кнопку, и посадка произведена. Поливка производится аналогично. Если посадили не то или не туда, то выкопайте лопаткой тем же макаром. Если вы не хотите ждать у экрана до августа-сентября, то кликните по календарю и можете убирать урожай через пару минут.

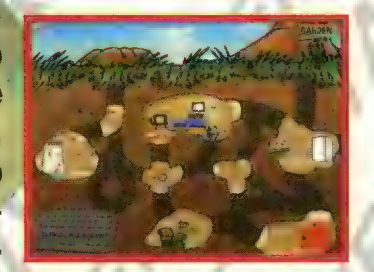


Если вы не любитель уборки урожая (только для жителей России), то можете перепоручить ее внукам или правнукам, также при помощи календаря. Убирают урожай рукавицами в огороде или ножницами в саду. В замке ничего убирать не надо, там вы подстригаете каждый куст в три приема, сверху-донизу. Причем, можете перестригать любой куст также три раза. На этом игра в замке заканчивается. В огороде и саду — сложнее, там после уборки урожая цветы (или овощи) появляются на прилавке или в цветочном магазине. В магазине вы ставите цветы в выбранную вазу и пишете записку (маме, теще, начальнику, воспитателю детсада, президенту — на выбор).

Все, с цветами тоже покончено. Для овощей на прилавке валяются ценники; ставя их один за другим, вы получаете отзывы покупателей от «Вы что, обалдели?..» до «Забираю все, вместе с прилавком...». Все это на английском, разумеется. Таким образом, вы получаете представление, сколько стоит тыква в пригороде тамошнего Мухосранска в штате, скажем, Нью-Джерси. На этом игра с огородом также навсегда заканчивается, т.к. ни одного покупателя вы так и не увидите. У меня во всяком случае не получилось.

Теперь о примочках. В саду, огороде и замке есть холмик, похожий на кротовый. Кликните по нему и вы — ловец грызунов, только не ловите скунса (он черный), а то вся квартира провоняет. При желании можете ловить сусликов месяцами — их там больше, чем есть вообще на Земле. Кроме того, в саду и огороде вы можете посадить волшебные цветы и овощи, убрать их нельзя, зато они могут хмыкнуть, зарычать или призывно, по-крамаровски, скосить глазки.

Вообще, если беспорядочно двигать курсором по картинке, то иногда курсор превращается в ладошку, и, если вы в этот момент кликните, вас ожидает сюрприз. Правда, чисто американский. Сохраниться можно через «Q» методом, позаимствованным из розового детства. Я не представляю, правда, что это может кому-нибудь понадобиться. Разве что, к маминому дню рождения.





Бесспорное достоинство игры — графика и цвета. Рекомендую ее девочкам-отличницам, которым надоела кукла Барби и бизнесменам — при выходе из запоя.

Андрей СИВКОВ

Требования к PC:
386/33; 4MB RAM; 640x480 SVGA+256 colors; CD-ROM min 150KB/sec; 8 bit sound card; Windows 3.1; MS-DOS 5.0 или выше.



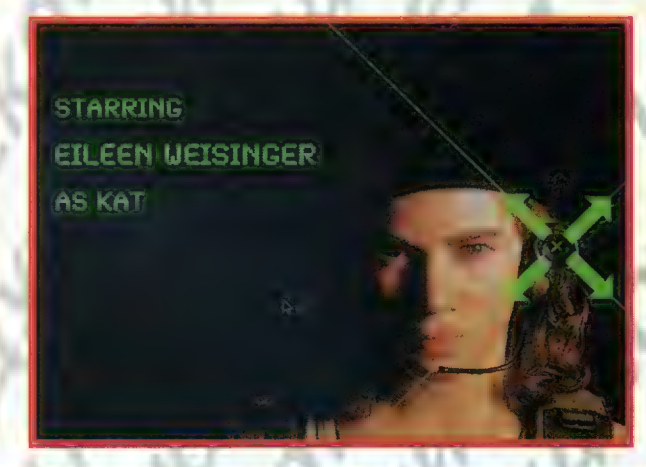












CRITICAL PATH (решение)

От редакции: мы уже писали об этой игре, сделанной фирмами Mechadeus и Media Vision 1994, *в одном из предыдущих номере нашего журнала, но, получив нижеследующее решение, которое включает в себя и краткое описание сюжетной части, решили оставить все как есть — для тех, кто не имел возможности ознакомиться с пятым номером «Короны».*

ВВЕДЕНИЕ

Вследствие распада СССР и последующей полной криминализации России был потерян контроль за ядерным оружием. Разразилась третья мировая война, в которой не было победителей.

Вы — командир группы, вылетевшей на двух вертолетах для разведки одинокого острова. Однако оказывается, что на острове находится заброшенный производственный комплекс, напичканный мутантами, оружием и различными ловушками. Руководит этим всем абсолютно шизанутый генерал в советской форме, но с китайской фамилией — Мин. При облете острова вертолеты подвергаются ракетному обстрелу. Ваш пилот Гриер гибнет, успев затащить вас в брошенный, но действующий пульт управления. Второй вертолет также получил повреждения, которые однако можно исправить, если найти на острове запасные детали. Из экипажа второго вертолета в живых остается лишь одна десантница по имени Кэт. Она и отправляется за необходимыми деталями.

ПРОХОЖДЕНИЕ ИГРЫ

Вы можете связаться с Кэт по приемопередатчику, который находится на левой руке Кэт. Вы можете также следить за действиями Кэт и слышать ее. Справа вверху у вас находится пульт управления различными производственными механизмами и процессами. Справа внизу пульт управления боевыми механизмами, включению каждого механизма соответствует цифровой код. При правильном наборе кода загорается желтая лампа, затем надо нажать красную кнопку и если загорелась зеленая лампа, то далее боевой механизм действует автоматически, и вам остается вместе с Кэт наслаждаться результатом.

При проходе этапов игры производится автоматическое сохранение, и вы через главное меню можете продолжать игру с того места, где остановились в прошлый раз.

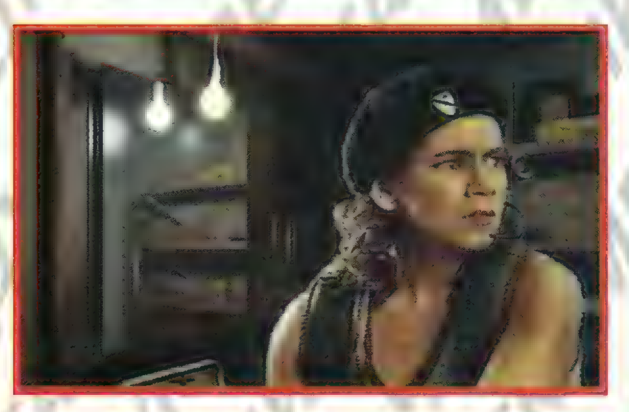
ПОМНИТЕ!!! Кэт имеет только девять жизней; включать детонаторы, механизмы, процессы, давать указания Кэт нужно в **СТРОГО ОПРЕДЕЛЕННЫЕ** моменты.

Если знаете английский, то все указания — в черной тетради на столе. Если не знаете, то читайте дальше.

1 Этап нажать «Yes» на пульте слева внизу (Кэт спрашивает)
2 Этап набрать код «123» (В Кэт стреляют)
3 Этап набрать код «152» (Мутанты бросают камни)
4 Этап остановить конвейер (Кэт без сознания)
5 Этап пустить конвейер (Мутант на конвейере стреляет)
6 Этап открыть ковш с расплавом (Кэт окружают)
7 Этап поднять кран (Кэт бежит от расплава)
8 Этап опустить кран (У Кэт нет сил держаться, она ослепла)
9 Этап манипулировать стрелками на дисплее, первая - налево
10 Этап манипулировать стрелкой «направо» (Надо умыться)
11 Этап нажать «Yes» на дисплее (У Кэт истерика)
12 Этап нажать стрелку «направо» на дисплее (Кэт смотрит на крест с наркотиками)
13 Этап набрать код «666» (Кэт на водонапорной башне)
14 Этап набрать код «451» (Кэт дали по башке и отняли пушку)
15 Этап набрать код «911» (Кэт не может остановить лифт)
16 Этап включить сирену (Кэт отвлекает Генерала)

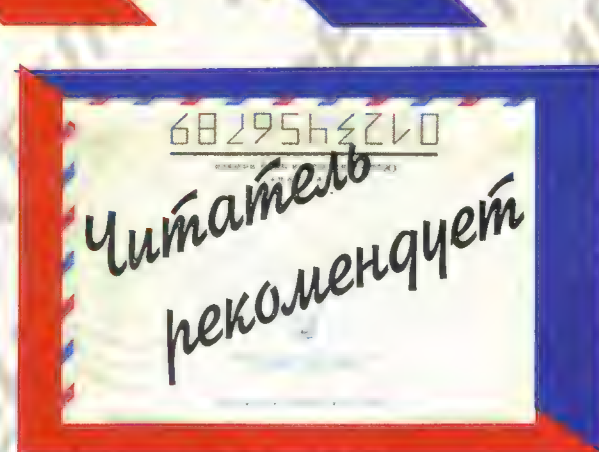
ПОМНИТЕ: Наиболее тяжелый этап 9 — сделайте экран поярче.

Андрей СИВКОВ









THE JOURNEMAN PROJECT TURBO

(решение)



Игра "Проект "Путешественник во времени". Турбо" относится к классу ролевых с элементами квеста.

Общая техническая характеристика: игра капризна и очень медленна, хотя при этом имеет прекрасно прорисованные технические детали и неплохое звуковое оформление. Таким образом, игра предназначена людям терпеливым и противопоказана тем, кто любит долбить по клавишам. При установке на PC Вы имеете в Windows то ли шесть, то ли семь икон, Вас интересует только первая, остальные можете посмотреть, если есть время.

Введение. На дворе весна 2318 года. На Земле все хорошо, военные, политические и экономические конфликты остались в прошлом. Люди осваивают ближнее межпланетное пространство. Изобретена Машина Времени. Города строятся исключительно на орбите. Первый такой город, под названием Калдория (Caldoria), основан и запущен в 2300 году. В 2190 году пилот грузового корабля марсианской колонии "Моримото" фиксирует на радаре чужой космический корабль, однако контакта не происходит.

Первый контакт датируется 2308 годом. Некие Цируллане симпатичного вида предлагают вступить в межпланетный ООН и дают на раздумье 10 лет. В 2315 году создается Служба Безопасности Времени, сокращенно TSA, для предотвращения различных несанкционированных изменений в прошлом, т.к. с изобретением Машины Времени у отдельных индивидуумов появился соблазн перекроить прошлое в свою пользу.

Итак, Вы — агент TSA под номером 5. На дворе, повторяю, 2318 год и на днях Земля вступает в межпланетный ООН. Вы просыпаетесь в своей квартире в Калдории и получаете телепатический приказ явиться на работу с рапортом, причем как можно быстрее. Вы надеваете на голову обруч-интерфейс, и на экране происходит активация биочипа, впаянного Вам в мозг, вероятно, при поступлении на службу в TSA.

Переходим к описанию панели интерфейса. В самом верху экран уровня энергии, цифровой компас, дисплей даты и рядом — индикатор опасности. Слева модуль искусственного интеллекта (синее окно — в состоянии покоя "закрыто"). Слева внизу находится экран содержимого карманов, о котором можно все узнать, кликнув по квадратику между стрелками. Чуть правее — треугольная кнопка аварийного возврата в 2318 год. Справа внизу — панель управления движением и банк микрочипов.

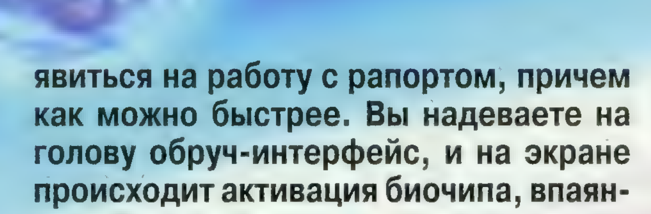
"I" — микрочип интерфейса, управляет загрузкой и сохранением игры, показывает количество заработанных очков;

"M" — микрочип карты пройденного пути;

"P" — микрочип управления Машиной Времени "Пегас";

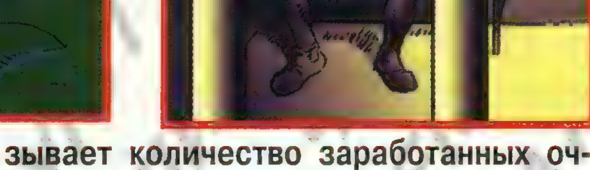
"O" — микрочип оптической памяти;

"S" — микрочип активации силового



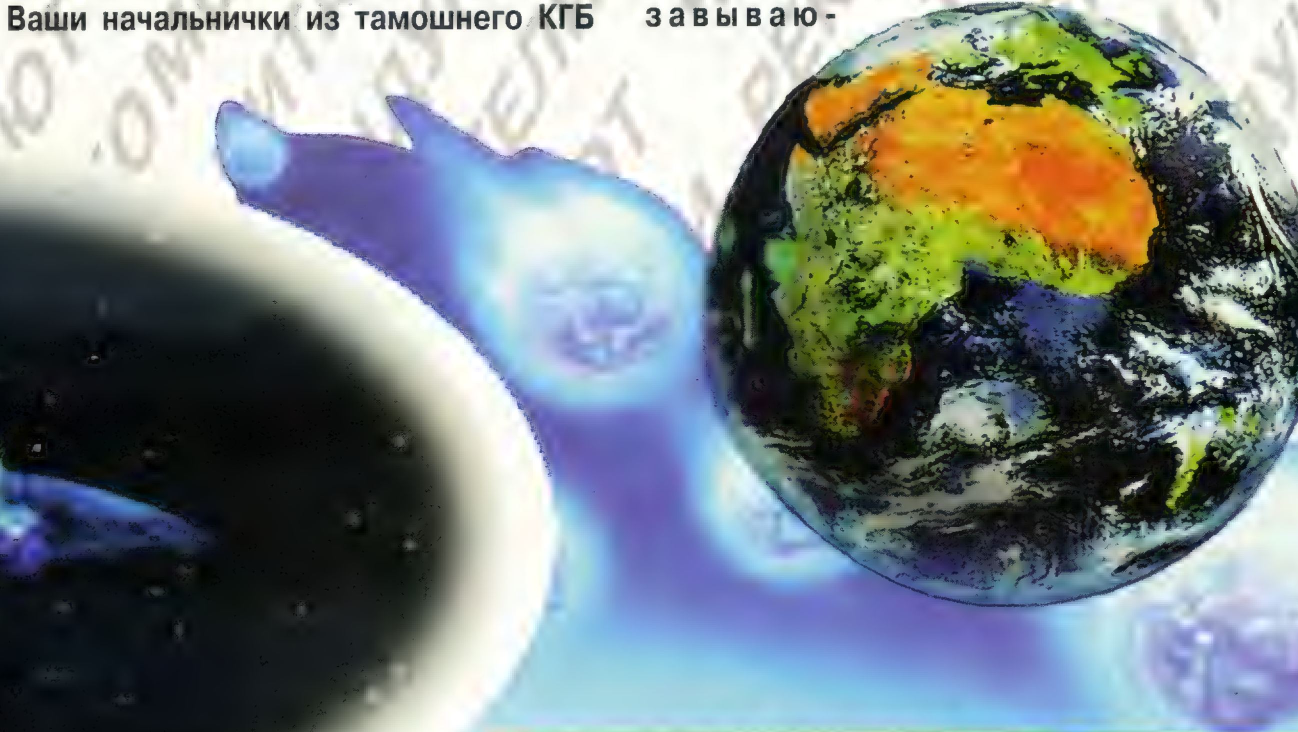






защитного поля;
"R" — микрочип-граббер (взлом лазерно-сканирующих замков).

Итак, на работу, так на работу. Смело передвигаясь по квартире, Вы в конце концов выйдете к лифту и спуститесь на первый этаж. Там найдите Глобалтранспорт и двигайте в свою TSA, если, конечно, не забыли транспортную карточку, она на столе в Вашей квартире N 44. Для того, чтобы попасть в бункер TSA, необходимо набрать личный код (он дан в описании, например в моем — 6894895). Как прошли внутрь, идите прямиком в командный центр. Советую все это делать очень быстро, а то Ваши начальнички из тамошнего КГБ





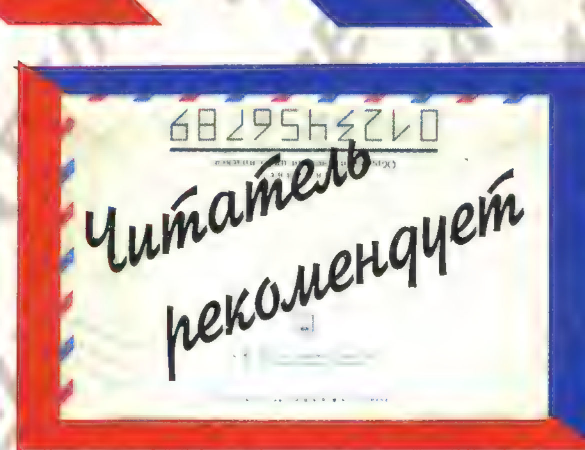
Вас ликвидируют. В командном центре кликните по левому монитору и наберите код допуска к информации (например: 0524133). Вам предложат три раздела: предыстория, теория, процедура. Даже не понимая английского Вам придется прослушать все три раздела, т.к. за это даются очки. А подруга на мониторе информирует Вас о следующем. Мол, Вам поручается ответственное задание перед вступлением Земли в Межпланетный ООН. Оказывается, было допущено три или более несанкционированных вмешательства в ход Истории и Вам предстоит их нейтрализовать. Но перед этим необходимо смотаться в самое далекое прошлое и изъять там лазерный диск — исторический эталон, чтобы знать, что, собственно исправлять. Для этого Вам надо пройти в комнату подготовки (READY ROOM) взять там микрочипы "P" и "M", "Ключ Истории" и одеть крутой спецкостюм для путешествий во времени. Делать это надо также не мешкая, т.к. завывающая в командном пункте сирена, поверьте, завывает не зря. После того, как Вы прибарахлились, двигайте прямо к лифту, который доставит Вас к "Пегасу". Внутри Машины Времени на левом мониторе горит какая-то очень далекая дата — кликните по ней и после того, как загорится центральный и правый мониторы, Вы нажимаете кнопку активации машины. Далее следует полет во времени, который интересен только в первый раз. После того, как прилетели, повернитесь, не делая ни шага вперед, там обрыв. Идите прямо по ущелью и в конце найдите дверь, откройте ее, вставьте ключ и откройте сейф с историческим CD. Возьмите диск и нажимайте кнопку экстренного возврата, затем "JUMP" на интерфейсе. Очнувшись в машине, сразу жмите "EXIT", и бегом в командный пункт. В КП откройте правую панель CD-проигрывателя и вставьте диск. Наберите код доступа к историческому конструированию (0291384) и откройте правый монитор.

Поздравляю! Вы прошли предварительный этап игры. Можно расслабиться и передохнуть. Не забудьте сохраниться через микрочип "I" или через CTRL-S.

Передвигая курсор по датам на мониторе, Вы видите, что вероятности успешного выполнения заданий распределяются следующим образом: 23% — 2112 год, космостанция Norad VI; 57% - 2185 год, колония Моримото, Марс; 48% — 2310 год, Всемирный Исследовательский Центр, W.S.C., Сидней, Австралия. В соответствии с порядком убывания вероятности успеха Вы и будете выполнять задания. Ваше первое задание — 2185 год, колония на Марсе. Привычным путем идете к "Пегасу", выбираете год и попадаете на место.

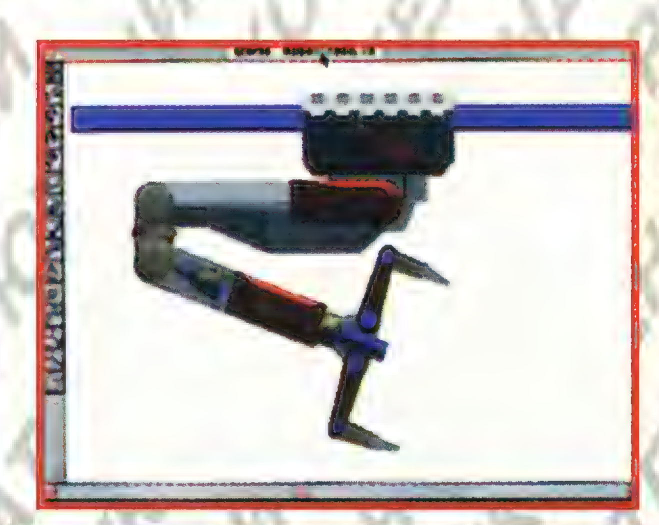
Если Вы считаете себя уже спецом в путешествиях по времени, то дальше можете не читать, потому что дальше и начинается собственно игра.

Итак, Вы на Марсе. Разворачивайтесь на 180 градусов и ищите дверь с надписью MAINTENANCE TRANSPORT (Транспорт для обслуги). Не забудьте прочитать информацию на голубом мониторе — это дополнительные очки. Открывайте дверь и полезайте в подошедший транспорт. Найдите в нем ремонтный ключ и кусачки, возьмите их и включайте желтый рубильник. Вы прибыли в зону обслуживания. Открывайте дверь и посмотрите в коридор налево, на дверь с надписью SHIELD GENERATOR (Генератор Защитного Поля). Оттуда немедленно появится уже виденный Вами ремонтный робот и мирно предложит Вам убираться к черту. Рекомендую не спорить и не думать, а двигаться прямо к компрессору и взять там кислородную маску — в это время робот погрузится в транспорт и свалит. Причем транспорта Вы больше не увидите, но не расстраивайтесь и открывайте дверь Генератора ЗП. Сделав шаг вперед, Вы оказались на ремонт-



ной платформе N4 перед диагностическим экраном. Кликнув по желтой надписи “RETURN...”, опускаете платформу. Далее кликните по надписи “LOW...”, также желтого цвета, и диагностический экран опустится. Возьмите ремонтный ключ и откройте панель генератора. На поднявшемся экране кликните “RUN...”. Этим Вы запустите процесс диагностики генератора и услышите, что обнаружен посторонний предмет. Кликнув по желтой надписи “ANALISE...”, выясните что посторонним объектом является бомба в виде пластиковой карточки. Далее диагностический экран спросит желтой надписью: “Желаете отключить электрические цепи детонатора?” Перед тем, как Вы кликните по ней — сохранитесь. Дальше самое интересное: Вам необходимо подобрать три цветовых кода в течение 7 минут, на каждый код дается 5 попыток, если их не хватает — Вас возвращают к первому коду, а время идет. Приводить коды не имеет смысла, т.к. они меняются при каждой перезагрузке. Как только подобрали коды, изымайте бомбу-карту, быстро поднимайте платформу и возвращайтесь в коридор — в этой зоне высокая радиация. Еще раз сохранитесь.

Оказавшись за дверью, открывайте машинное отделение — оно перед Вами и на нем нет надписей. Наденьте маску, снизьте давление (PRESSURURIZE) и поверните станцию (SPIN). Обернитесь — перед Вами лабиринт. Вставьте чип “М” и вперед. Совет: держитесь правой стороны и следите за количеством кислорода в маске, его можно пополнить, вернувшись по карте в коридор. Обязательно сделайте экран поярче. Пройдя лабиринт, перед вагонетками сохранитесь. Шагните в вагонетку и выскочите из нее перед воздушным шлюзом. Откройте шлюз, уравняйте давление, поверните станцию и выйдите в главный коридор. Пропустив ремонтного робота, который оказался инопланетным шпионом, заминировавшим космостанцию, бегите к шлюзу N3. Там Вас ждет боевой космокатер, на котором Вы и будете догонять удирающего робота-диверсанта. Откройте шлюз и шагните в кабину, далее включается автопилот. После появления на обзорном экране чужого корабля стре-

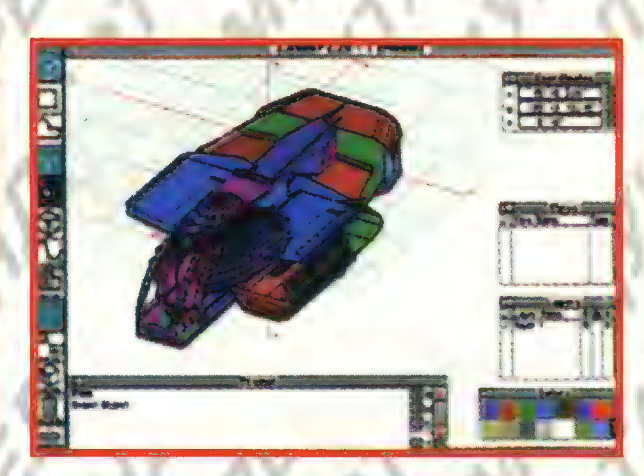


ляйте либо ENERGY DAMPING BEAM, либо GRAVITON CANNON. Последним грохнете чужака буквально за шесть секунд. Помните, чтобы уничтожить робота, у Вас есть 5 минут. Как только энергия цели упала до нуля (индикатор слева вверху), Вы закончили исправлять время на Марсе и модуль искусственного интеллекта (синее окно) автоматически перебрасывает Вас в кабину “Пегаса” в 2318 год. Вы закончили 1 этап своей временной одиссеи. Можно снова расслабиться и перекусить.

Второй этап также начинается с выбора даты на дисплее “Пегаса”. Теперь это 2310 год, W.S.C., Австралия. Активируйте машину и вперед. Как только прилетели, сразу получили дротик со снотворным прямо в грудь. Синее окно информирует и запрашивает о необходимости анализа крови. Если хотите жить, кликните на “YES”. Далее ищите Анализатор и, кликнув по монитору, включите его. Поместите дротик в анализатор и в конце анализа на мониторе появится надпись о том, что информация переслана в Молекулярный Синтезатор. Идите к нему — это большой синий монитор справа от зеленой двери. Активировав монитор, прослушайте информацию и кликните по желтой “YES”. Теперь Вам предстоит вручную синтезировать комплекс противоядия из трех молекул.

Номера фрагментов	Последовательность построения
1 2	1 молекула - 3-2-6-1-5-4
3 4	2 молекула - 5-1-4-2-6-3
5 6	3 молекула - 2-5-3-4-6-1

Будем надеяться, что коды совпадают. Если нет, пробуйте сами и учтите, что правильный ход дает ласковый “бип”, неправильный — резкий “бип” и все сначала. Как только синтез завершен, повернитесь на 180 градусов и возьми-



те в реакторе пробирку с противоядием. О том что оно введено, Вас информирует дисплей ИИ. Теперь доставайте чип “М” и, пройдя в коридор, ищите фиолетовую дверь с надписью “AUDITORIUM ELECTRONICAL ACCESS”. Следите за дисплеем ИИ, он предупреждает о наличии людей впереди. Перед дверью обязательно сохранитесь. Приготовьте кусачки. Как только открыли дверь, делайте шаг вперед, перекусывайте дугу замка противопожарного устройства и кликайте по табло “TEST”. После падения робота, вскройте ему череп и заберите три микрочипа “О”, ”Р” и “S” — они ему больше не понадобятся. Причем забирайте в строгой последовательности 1-6-4 (см. табл. номера фрагментов). Парализатор тоже заберите на всякий случай. Второй этап закончен, и Вас опять выдернули в “Пегас”. Поздравлять не буду, т.к. начинается самое сложное.

Перед началом третьего этапа необходимо выключить PC и разыскать большой атлас мира, затем в близлежащей школе выпросите на время глобус и учебник географии. Внимательно изучите расположение континентов, стран и входящих в их состав штатов и графств. Изучите также месторасположение всех населенных пунктов с населением выше 10 тыс. человек, архипелагов, островов и морей. Не забудьте про океаны. Особое внимание обратите на нахождение полюсов. Все тщательно запомните. После этого вспомните, как включается компьютер и приступайте к третьему этапу. Выбора нет

и, значит, летим в 2112 год на космостанцию "NORAD-VI". По прилету местный кибер в соответствии с законами гостеприимства предлагает подышать вместо воздуха какой-то очередной дрянью. Надевайте маску и обследуйте мониторы в комнате. Затем активируйте чип "S" и открывайте дверь. Делайте шаг вперед и повернитесь налево. Давешний железный приятель решил Вас поджарить, однако ему это не удается, и он испаряется. Меняйте чип "S" на чип "M" и двигайтесь строго прямо до упора, затем налево в зеленый сектор "ALFA" к двери с лазерным сканирующим устройством. По пути не забывайте открывать двери; гидровакуумные двери открываются выравнивателем давления, расположенным вверху, справа от двери. Перед сканером смените чип "M" на чип "R" и сохранитесь. Кликнув по сканеру, ждите и, глядя на экран, мечтайте об оборудовании Вашей квартиры чем-то похожим. Дверь открылась, шагайте прямо к мониторам — Вы в Управляющей Рубке NORAD-VI. Рекомендую еще раз сохраниться. Кликнув по мониторам, Вы опять встретитесь с нашим другом. На этот раз он не придумал ничего лучше, как заминировать всю Землю ядерными фугасами. Он радостно сообщает об этом и активирует последовательную цепь детонаторов. Система детонаторов спроектирована так,чтобы при взрыве хотя бы одного из них, сдетонировали остальные. Причем все это связано произвольной временной задержкой. Вам дается на правом мониторе целеуказание первого детонатора и начинается обратный отсчет. Между мониторами находится шаровой манипулятор, кликая по которому, Вы двигаете визир по земному шару в соответствии с целеуказанием. При совпадении цели и перекрестья визира на правом мониторе со щелчком возникает голубой квадрат с надписью "OVER RIDE" — кликнув по нему, Вы отключите питание данного детонатора. Далее Вы получаете следующую цель и так далее. Все это происходит в достаточно жестком ритме под гнусное завывание сирен, причем приятель на левом мониторе периодически предлагает плюнуть на все и свалить, пока не поздно.



Для тех, у кого провалы в памяти и он уже отдал глобус обратно в школу, а также для тех у кого дрожат руки, даю последовательность целей: Гавайи, Ирландия, Эфиопия, США (шт. Техас), Таиланд, Германия, Корея, Исландия, Россия (Сибирь), Испания. По окончании процесса разминирования, кибер звереет и обещает явиться лично и открутить Вам голову. Быстренько ставим чип "M" и возвращаемся, однако не поворачивайте в главный коридор, а идите прямо. Вы увидите кресло и мониторы — это пункт управления механическим манипулятором. Идите к ним и поворачивайтесь к мониторам. Тут придется сделать паузу, т.к. Вы увидите своего знакомца. Не ждите, пока он выбьет бронированное стекло, и как только курсор "мыши" превратится в стрелку, кликайте по правому монитору. Далее включайте программу манипулятора (PROGRAMMED) и запускайте манипулятор (ACTIVATE). Вскройте череп этому железному дураку и возьмите чип N4, остальные у Вас уже есть. Вы прошли третий этап, гордитесь. Вас опять эвакуируют в "Пегас", где горит только клавиша "EXIT". Нажимайте ее и выкатывайтесь из TSA на улицу, подышать. Влезайте в Глобал Транспорт. На дисплее ИИ появляется надпись, что источник временных безобразий не устранен, не обращайте внимания, Вы сделали все, как надо. Попробуйте отправиться на дискотеку в Токио, а лучше на пляж Flagstaf, там девочки...



Вот сволочная машина — не везет. А дисплей опять за свое: "Агент 5, Вы должны устранить источник временных возмущений". Наверно, дисплей сломался — обычное дело. Ну что ж, отправляйтесь домой, раз больше никуда не пускают. Поднимайтесь на 4 этаж, идите в свой номер 44, садитесь в кресло и делайте вместо стен горный пейзаж (VISUAL — MOUNTAIN), а музыку рекомендую инструментальную (AUDIO — ACOUSTIC). Далее на выбор: для знатоков английского достаточно поставить чип "O" и прослушать откровения Доктора Синклера, особенно по поводу его задания киберу "Poseidon". Для тех кто не знает английского еще проще. Т.к. Вам надоело любоваться искусственными горами, пора полюбоваться естественными пейзажами, а для этого необходимо подняться на крышу (кнопка R в лифте). Поднялись, а обзорная площадка закрыта и тут Ваше терпение кончается. Вы, можно сказать, герой, отдыхаете после тяжелого ответственного правительственного спецзадания, а эти штатские здесь совсем оборзели! Короче, берете карточку-бомбу с Марса (пригодилась!) и вставляете ее в электронный замок двери на обзорную площадку. Ну натурально — дверь вдребезги и, что интересно, за ней какой-то лысый оборванец, прямо бомж, правда, с M-16 в руках, орет Вам, чтобы Вы убирались. Козел, он не знает с кем связался, хватайте парализатор и мочите его. Если не успели, то козел — это Вы. Если успели, радуйтесь, это финал, и Вы в награду получаете аплодисменты.

Ознакомьтесь с итоговым количеством очков (TOTAL SCORE). Имейте в виду, что максимально их может быть 99999, теоретически, но если у Вас меньше 99500, имеет смысл пройти все это еще разок.

Счастливо!!! (Good Luck!!!)

Андрей СИВКОВ

Чем привлекателен для человека мир компьютерных игр?

«Размышления на тему» нашего читателя

Нравится это кому-то или нет, но электронные игры прочно вошли в нашу жизнь, пустили крепкие корни и срослись с повседневностью, как автобус или стиральная машина. Но, если польза стиральной машины очевидна, то к компьютерным играм отношение пока что остается снисходительным, как к дорогостоящей детской забаве.

Между тем, в эти «игрушки» играют не только дети, но и студенты ВУЗов, аспиранты, профессора. Один мой знакомый физик-теоретик, например, так обожает «летать» на истребителе F-117, что может провести «в полете» на компьютере не один час. Короче — играют все, в том числе и взрослые. Стыдятся своей привязанности как детской болезни, но играют! Так в чем же секрет успеха электронных игр? Что тянет человека в этот искусственный мир, что он там ищет и что находит? Вы скажете: есть много развивающих, обучающих, как говорится, «умных» игр, типа "Тетриса" или обыкновенных шахмат. Верно, есть, и их пользу оспаривать трудно. Но существует еще куча куда менее интеллектуальных «стрелялок» и «бродилок», и они вовсе не пылятся на полках. Пользы от них, вроде бы, на грош: ну, научится человек вовремя нажать нужную кнопку на джойстике, натренирует реакцию. Ну, нарисует ему компьютер в конце игры поздравительную картиночку. Так ведь не ради этого взрослые люди со взъерошенными волосами и вспотевшими лбами просиживают уйму времени перед экраном. А ради чего?

Чтобы раскрыть этот секрет, давайте на минуту оторвемся от компьютера и внимательно посмотрим вокруг. Каждый день мы ходим по одним и тем же улицам в одни и те же места, встречаем одних и тех же людей, занимаемся одними и теми же делами, короче, ведем обычную повседневную, часто серую, жизнь. Хочется чего-то необычного, нового, да либо времени нет, либо денег. Не то, чтобы мы все были поголовно лентяи, просто приходится подчинять себя размеренно идущему ходу вещей. И накапливаются постепенно изо дня в день, из года в год несбывшиеся желания, и все больше пустота, образованная недополученными эмоциями. А там уже и до невроза недалеко... Эх, здорово бы было оказаться вдруг за штурвалом самолета или испытать себя за рулем мощной гоночной машины! Но поглядим правде в глаза: в реальной жизни для большинства людей это абсолютно невозможно. В реальной — невозможно, зато возможно в другой, электронной, новой реальности. Конечно, компьютерный мир искусственен, надуман, идилличен, и получаемые в нем ощущения являются только бледной копией естественных впечатлений. Но пусть будут хоть эти, а многим большего и не нужно! Кстати, интересную вещь можно заметить: любители авто-, авиа- и прочих имитаторов часто отмечают, что все эти вражеские самолеты, которые надо сбивать, и преступники, которых надо догонять, зачастую являются лишь досадной помехой, мешающей спокойно получать удовольствие от игры! Может быть, успех стратегических, ролевых и им подобных игр основан как раз на том, что они оставляют игроку время насладиться игрой, не требуя от него судорожного метания по экрану и шальной стрельбы, при этом по эмоциональной напряженности ничуть не уступая «стрелялкам-убивалкам». Вот и получается, что компьютерные сражения и приключения — отнюдь не детская забава для бездельников, а дело серьезное и, зачастую, даже необходимое.

Так что, уважаемые родители, не торопитесь ругать свое чадо, просиживающее часы перед экраном. Лучше присмотритесь, в какие игры играет ваш ребенок, попытайтесь понять, что он хочет от них получить, и, значит, чего ему не хватает. Да и сами не чурайтесь джойстика, ведь видеоигры могут оказаться интересны и полезны и вам.

В.ШИЛОВ, Ярославль

Получая новый CD с демоверсиями игр, которые еще только готовятся командами разработчиков к спуску со стапелей, неизменно с замиранием сердца ждешь чего-то этакого, необычного, чего еще никто до сих пор не делал. И, что самое удивительное, в последнее время эти ожидания нередко оправдываются, и даже вполне. Такие игры, как Bioforge, L.B.A., Dragon Lore поражают не только своими невероятными графическими решениями (причем, в каждом случае, графика действительно индивидуальна и уникальна), но и богатством игровых возможностей, неожиданными сюжетными ходами, наконец, гармонией цвета и звука. Мультимедиа, однако!

Снимая шляпы перед достижениями «тамошней» технологической мысли и полетом фантазии сценаристов, мы невольно обращаем взоры на себя и задаемся вопросом: «Когда же в обзорах международных журналов появятся российские RPG или симуляторы?».

«Кто виноват?», и «Что делать?».

Нам кажется, что нижеследующая статья вполне уместна и своевременна. Безусловно, изложенные в ней тезисы не бесспорны и субъективны, в частности, по мнению редакции, автор серьезно недооценил такой фактор, как маркетинговая политика и необходимость рекламной раскрутки готовых программных продуктов, что требует колоссальных сил и средств. Упоминаемые ниже бизнесмены, безусловно, умеют торговать, но надо еще убедить их продавать именно «это», а не уже раскрученный товар. Что касается других вопросов, затронутых в статье, то мы готовы предоставить ответное слово всем, кого это заденет за живое. Тем более, что журнал наконец-то объявляет КОНКУРС!

P.S. Так случилось, что первый материал для такого конкурса уже поступил в редакцию от нашего активного и стойкого читателя из Красноярска, и вы можете ознакомиться с ним на этой же полосе. Читайте «Мой идеальный игровой мир».

Появятся ли в России отечественные игры?

В России слово «мультимедиа» сейчас встречается почти повсеместно. Многим термин уже набил оскомину, и не случайно. Вы читаете об этом явлении в прессе, вам рассказывают о нем с экрана телевизора, ваши друзья говорят только о своих компьютерах, а сотрудники исподволь пытаются убедить боссов в необходимости покупки нового мультимедиа сервера, — конечно же, для нужд работы. Итак, начинается вторая компьютерная революция — мультимедийная.

Во всем есть свои хорошие стороны. Во-первых, сейчас мы можем избежать многих ошибок и выбрать верную стратегию развития, если просто удосужимся присмотреться к тому, как дела разворачиваются на Западе. А там события уже в самом разгаре: новости о слиянии компаний, раскрутке грандиозных проектов при участии монстров Голливуда и телекоммуникационных гигантов, проникновении новых технологий во все сегменты общества и экономики — все это впечатляет... Сенаторы обсуждают вредное влияние видеоигр на детей; игровые приставки соперничают по производительности с графическими станциями; InterNet превратился в абсолютно независимую глобальную информационную сеть, что тревожит даже ФБР; по играм снимают кинофильмы... Продолжать можно долго.

Во-вторых, и это главное, у нас появилась возможность самим до некоторой степени поучаствовать в этих событиях и даже занять достойное место в развитии мультимедиа технологий. Российские производители игр и мультимедиа продуктов поднимают головы и всерьез начинают мечтать о международном признании. Наши программисты наконец-то осваивают не азы создания конторских баз данных, а работу с графикой и звуком; отечественные художники вовсю ваяют на 486-х такие 3D ролики, что западные специалисты не всегда могут сделать подобное на станциях Silicon Graphics; музыканты, в массе своей еще не избалованные деньгами, с удовольствием примут участие в создании звука и музыки для российских CD-Rom дисков; ну, а как растиражировать и продать что-либо, наши бизнесмены давно знают. Остается одно — начать.

Некоторые серьезные проекты разрабатываются уже давно — к примеру «ПараГраф», мощнейшая компания, давно занимается выполнением заказов из-за рубежа; есть «Никита», «Луна», ComInfo и др. В Виннице народ творит что-то для Compton NewMedia, а в Беларуси сидят команды Microsoft. Однако чего-то не хватает. Ах да — недостает российских игрушек на прилавках магазинов. Между тем, рынок практически сформировался. CD-Rom перестал быть роскошью, компьютер стал необходимостью.

Не хочу говорить о пиратстве — это больная тема, и любой террор уже не кажется лишним. Государство занято само собой, поэтому компании пытаются разобраться самостоятельно. Победить черный рынок нельзя, он существует даже в «образцово-правовых» государствах Старого и Нового света, однако убрать пиратские копии с прилавков приличных магазинов, создать нетерпимое отношение к подобным продуктам у большинства компаний и пользователей вполне возможно. В этом году неизбежно начнется процесс консолидации основных поставщиков компьютерной техники и мультимедиа продукции с целью «цивилизации» и стабилизации рынка. Multimedia Club собирается принять в этом процессе активное участие. Надеюсь, что появится некая ассоциация, представляющая общие интересы, занимающаяся правовой и информационной деятельностью. Все же вернусь к заветной мечте — очень хочется увидеть российские игры в обзорах лучших компьютерных журналов. Что для этого можно сделать? В первую очередь нужна хорошая техническая база. Сегодня сложно представить современную

игру без использования видео, 3D и хорошего звука. ОК. Это не проблема. Multimedia Studio уже полгода работает со средствами цифровой обработки видео и звука. Здесь препятствий нет — имеются и люди, и оборудование, и опыт.

Что дальше? Дизайн! Разработка программного интерфейса (в первую очередь) и сценария, точнее — грамотного построения сюжетных ходов и их взаимосвязи. Вот в чем загвоздка. Вот почему все текущие релизы российских фирм представляют из себя энциклопедические продукты и примитивные аркейд. Вот почему отечественные команды предпочитают разрабатывать отдельные модули для западных фирм. Можно, конечно, взять на вооружение наработки American Laser Games и им подобных, сделав игру на русскую тему, с российской экзотикой, мордобоем, Красной площадью, медведями, водкой и икрой. Где Иванушка будет бороться за правду против КГБ и мафии, днем защищать демократию, а по вечерам читать Достоевского... Уверен, наши клипмейкеры могут сделать отличные съемки, сценаристы придумают захватывающий сюжет, а остальное — дело не слишком сложной техники. В конце концов, сумели же там раскрутить такую лабуду, как Space Pirates или DrugWar!

Однако, хочется что-то серьезней. Поэтому Мультимедиа Клуб объявляет **конкурс** на лучший сценарий и дизайнерское решение для CD-Rom игры. За первое место предлагаем графический ускоритель Diamond Stealth 64! Плюс поощрительные премии: CD диски для PC и 3DO.

Александр КУРИЛО

По всем техническим вопросам, связанным с этой статьей, вы можете обращаться в Multimedia Club: 158-5386, 943-9293, 943-9290.

МОЙ ИДЕАЛЬНЫЙ ИГРОВОЙ МИР

Уважаемая редакция! Давно хотелось поделиться с вами потаенным — своим видением идеальной игры. В принципе, подобные мысли зрели в моей голове давно, но только с момента широкого распространения технологий CD ROM я подумал, что такое возможно хотя, вероятно, одного CD диска для реализации подобной концепции будет маловато.

Сюжет предполагаемой игры пересказать достаточно сложно, поскольку, с одной стороны, его как бы и нет вообще, а с другой, — их (сюжетов) в рамках игры может быть довольно много. Назовем это концепцией.

Представим себе это, например, так: герой, то есть вы, просыпается утром в своей постели, встает и идет в ванну чистить зубы. Все у него замечательно. Он не втянут ни в какую историю. Все его друзья и знакомые живы и здоровы. Его ждет обычный, даже заурядный рабочий день. Профессия его тоже самая обычная — клерк в какой-нибудь конторе. По пути он проходит через комнату, в которой, как это и бывает обычно в нормальных жилых комнатах, масса мелких домашних вещей, предметов интерьера, книг, одежды и т.д. Ваш персонаж может не обратить внимание не все эти предметы внимания, умыться, позавтракать и отправиться на службу, где и проведет день, общаясь с коллегами, сортируя бумаги и не на что особо не обращая внимания. Это может продолжится на следующий день, и в остальные. В таком случае игру можно будет назвать чем-то вроде «Симулятора повседневной жизни».



Однако, в любой момент времени и в любом месте герой может заинтересоваться чем-то или кем-то особо (видимо, в меню для этого должен быть особый пункт). И уже тогда, в зависимости от характера данного предмета, игра может резко изменить направление. Например, встав утром с постели, герой может решить, что у него есть десять минут, чтобы полистать книги из своей библиотеки. В руки ему попадает купленный вчера новый детектив, и книга его увлекает ОСОБО. В таком случае, выйдя из дома, он немедленно попадает в какой-нибудь переплет с перестрелками, скелетами в шкафу, маньяками и заложниками. Дальнейшее будет строиться также в зависимости от того, как поведет себя герой. Если он тут же бросится в бой, то программа начнет генерировать сюжет (или же достанет из запасников) в стиле Shoot-them-up, и вы получите нечто вроде Black Thorne или даже черепашек-ниндзя; если по ходу дела выяснится, что игрок в большинстве случаев стремится решить проблему увесистым кулаком, то программа станет услужливо подсовывать ему новых поединщиков, до тех пор, пока игра не эволюционирует к очередному варианту «стритфайтера». Соответственно, в меню появится опция, которая позволит установить клавиши управления ударами.

Если же герой начнет следить за злодеями, собирать улики, вербовать сторонников и т.п., то игра потечет в русле квеста или ролевика. А, возможно, герой просто позвонит в полицию и продолжит свой путь на работу, обуреваемый желанием сделать блестящую карьеру, ибо сердце его греет лежащий в нагрудном кармане план экономического роста родной конторы, который он взял утром с письменного стола. Получите экономический симулятор. Однако, может случиться и такое, что во время ленча он вдруг узнает по TV о найме добровольцев для экспериментального космического перелета, или глубоководного погружения, или исследования останков древней цивилизации в амазонской сельве, etc. И это также интересует его ОСОБО. Тут появляется возможность вставить в игру симулятор космолета или подводной лодки, или же отправится на поиски приключений а-ля Индиана Джонс. А в ольмекских развалинах он может обнаружить древний артефакт, обладающий магическими свойствами, и если это его также заинтересует, то в игру начнут просачиваться чародеи, волшебные животные и колдовские снадобья.

Ограничений нет никаких — как на количество ветвлений, так и на их полное отсутствие. Все решает сам игрок. А вернувшись после всего в родную контору, вы можете узнать, что уже уволены, или же наоборот — ваш экономический проект произвел фурор, босс готов простить вашу двухмесячную отлучку и даже предлагает вам место своего зама, поскольку «давно пора поставить на место этих умников из Pacific Corp. Как вы полагаете, старина Джим?!»

Естественно, все возможные скачки и зигзаги сюжета должны оставаться в рамках логики и реальных возможностей персонажей, определяемых ситуацией.

С уважением, Виктор СТОЙКИЙ, Красноярск.

Принц Госплана

LEVEL 3

— Лапин! К телефону!
Саша подскочил к столу и взял трубку.
— Саня? Здорово.
Звонил Петя Итакин из Госплана.
— Ты сегодня приезжаешь?
— Вроде не собирался.
— Начальник сказал, что сейчас кто-то из Госснаба с новыми программами приедет. Я почему-то решил, что ты.
— Не знаю, — сказал Саша, — мне пока ничего не говорили.
— Это ведь у тебя к «Абрамсу» три лишних файла?
— У меня.
— Значит, точно тебя пошлют. Ты меня дождись, если я выйду, ладно?
— Ладно.
Саша повесил трубку и пошел на свое рабочее место. Рядом, за резервным компьютером, сидел командировочный из Пензы и сосредоточенно бил из лазера по эргонской ракетной установке, которая уже почти повернулась в позицию для стрельбы; вокруг, насколько хватало глаз, тянулись безрадостные пески «Старглайдера».
— Как там у вас? — вежливо спросил Саша.
— Плохо, — отвечал командировочный, с гримасой стуча по клавише, — очень плохо. Если вон та штука...
И вдруг все скрылось в ослепительном огненном смерче; Саша отшатнулся и закрыл лицо ладонями — он сделал это совершенно инстинктивно, а когда сообразил, что с ним самим ничего случиться не может, и открыл глаза, командировочного рядом уже не было, а на полу возле стула тлела пола пиджака. Из-за шкафа выскочил Борис Григорьевич, швырнул меч на пол и, подтянув полы длинного стеганого плаща, который он перед схваткой надевал поверх панциря, принялся затаптывать испускающий вонючий дым кусок ткани. Рогатый шлем Бориса Григорьевича изображал мрачное японское божество, и выбитый на металле оскал в сочетании с хлопотливыми и какими-то бабьими движениям большого нежного тела был довольно-таки страшен. Ликвидировав зародыш пожара, Борис Григорьевич снял шлем, вытер мокрую лысину и вопросительно поглядел на Сашу.
— Все, — сказал Саша и кивнул на экран, на котором мигала досовская галочка.
— Вижу, что все. Ты мне его вызови снова, а то у нас еще акт не подписан.
У Бориса Григорьевича зазвонил телефон, и он, не договорив, кинулся за шкафы.
Саша пересел за соседний компьютер, вышел на драйв «а», из которого торчала поганая болгарская дискета гостя, и вызвал игру. Дисковод тихо зажужжал, и через несколько секунд в кресле снова появился мужик из Пензы.
— Когда на вас ракеты летят, — сказал Саша, — вы на высоту лучше уходите. Из лазера больше одной не собьешь, а эта штука пачками бьет.
— Ты не учи, не учи, — огрызнулся тот, припадая к клавиатуре, — не первый год в дальнем космосе.
— Тогда автоэкзэк себе сделайте, — сказал Саша, — а то вас каждый раз вызывать времени ни у кого нет.
Гость не отзывался — на него шли сразу два шагающих танка, и ему было не до болтовни.
Вдруг из кабинета начальника послышались грохот и крики.
— Лапин! — взревел за шкафом Борис Григорьевич. — Ко мне срочно!
Когда Саша вбежал, Борис Григорьевич стоял на столе и отбивался мечом от крохотного китайца с детским лицом, со скоростью швейной машинки тыкавшего в него пикой. Саша все сразу понял, кинулся к клавиатуре и с размаху ткнул пальцем в клавишу «Escape». Китаец замер.
— Ух, — сказал Борис Григорьевич, — ну и дела. Пятого дана вызвал — по инерции нажал, думал, она тип монитора запрашивает. Ну ничего, сейчас разберемся с ним... Или нет, потом разберемся. Ты вот что. Сейчас сбрось на дискету расширение к «Абрамсу» и поезжай в Госплан. Бориса Емельяновича знаешь?
— Я ж ему «Абрамса» и ставил, — ответил Саша, — завотделом на шестом этаже.
— Ну, знаешь, так и отлично. Заодно и договора подпишешь — бери прямо с папкой. Еще он тебе дискету...
Из-за шкафов полыхнуло ослепительным огнем, несколько раз грохнуло, и сразу же завоняло паленым мясом.
— Что такое?
— Да опять этот, из Пензы. Похоже, на пирамидальную мину попал.
— Ладно, завтра утром вызовем, а то второй час вонь и грохот. Езжай. Он тебе дискету даст с «Арканоидом». Ну и ты сам погляди, что у них там нового, понимаешь?
Саша повернулся было к двери, но Борис Григорьевич удержал его за рукав.
— Подожди, — сказал он, надевая шлем, — ты мне еще нужен. Когда я «кия» крикну, нажми клавишу.
— Какую?
— А без разницы.

Он зашел за спину замершему в выпаде китайцу, встал в низкую стойку и примерился мечом к его шее.
— Готов?
— Готов, — отворачиваясь, ответил Саша.
— Кия!!!
Саша ткнул в клавиатуру; раздался резкий свист, что-то хрустнуло, стукнулось об пол и покатилось, а следом упало что-то тяжелое и мягкое.
— Теперь иди, — хрипло сказал Борис Григорьевич, — и не задерживайся, работы много.
— Я в столовую хотел пойти, — стараясь глядеть в сторону, сказал Саша.
— Поезжай лучше сразу. Там и пообедаешь.
Саша вышел из-за шкафов, подошел к своему рабочему месту, ногой отшвырнул оплавленные очки гостя под батарею, сел за свой компьютер и сбросил на дискету все, что было нужно. Потом, положив дискету в сумку, встал и неторопливо пошел по усеянному обломками каменных плит коридору, привычно перепрыгнул через ловушку, повис на руках, спрыгнул на нижний ярус, поднял с пола узкий разрисованный кувшин и припал к его горлышку, думая о том, что до сих пор не знает ни того, кто расставляет эти кувшины в укромных местах подземелья, ни куда исчезает кувшин, когда он выпивает содержимое.
Дорога на четвертый уровень была знакома до мелочей, и Саша шел, прыгал, подлезал и подтягивался совершенно механически, думая о всякой ерунде. Сначала ему вспомнился замначальника второго подотдела малой древесины Кудасов, давно уже дошедший в игре «Троаткаттер» до восьмого уровня, но так и не сумевший перепрыгнуть через какую-то зеленую тумбочку, —из-за этого он, как говорили, и оставался вечным замом у нескольких ракетами пролетевших на повышение начальников, у которых это получилось если и не совсем сразу, то, во всяком случае, без особых усилий. Потом Саша стал думать о непонятных словах Итакина, сказанных в одну из прошлых встреч, — что вроде какие-то ребята давно раскололи его игру; непонятно было, что Итакин имел в виду, потому что игра была колотой уже тогда, когда Саша ставил ее себе на винт. Потом впереди медленно поднялась вверх дверь четвертого уровня, и Саша шагнул в оказавшийся за ней вагон метрополитена.

LEVEL 4

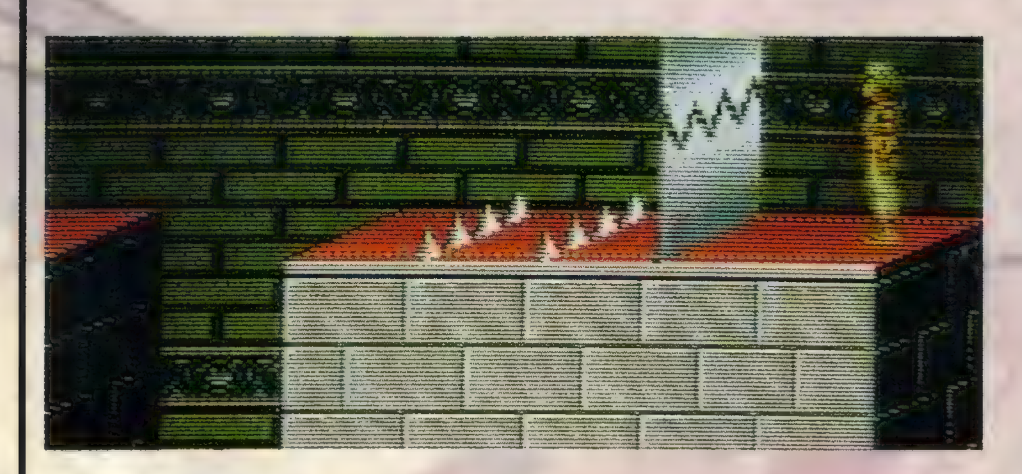
«А куда, собственно, я иду? — думал он, глядя в черное зеркало вагонной двери и поправляя на голове тюрбан. — До седьмого уровня я уже доходил, — ну, может, не совсем доходил, но видел, что там. Все то же самое, только стражники толще. Ну, на восьмой выйду. Так это ж сколько времени займет... И что дальше? Правда, принцесса...»
Последний раз Саша видел принцессу два дня назад, между третьим и четвертым уровнем. Коридор на экране исчез, и появилась застланная коврами комната с высоким сводчатым потолком. И тут же заиграла музыка — жалующаяся и заунывная, но только сначала и только для того, чтобы особенно прекрасной показалась одна нота в самом конце. На ковре стояли огромные песочные часы; с каменных плит пола на Сашу, словно в монокль, смотрела изнеженная дворцовая кошка, а в самом центре ковра на разбросанных подушках сидела принцесса. Ее лица издали было не разобрать —кажется, у нее были длинные волосы, или это темный платок падал на ее плечи. Вряд ли она знала, что он на нее смотрит и что вообще есть какой-то Саша, но зато он знал, что стоит ему дойти до этой комнаты — и принцесса бросится ему на шею. Принцесса встала, сложила руки на груди, сделала несколько шагов по ковру, вернулась и села на россыпь маленьких подушек.
И тут же все исчезло, за спиной с грохотом закрылась тяжелая дверь, и Саша оказался возле высокого каменного уступа, с которого начинался четвертый уровень.
«Интересно, о чем она сейчас думает? Может быть, она думает о том, кто идет к ней по лабиринту? То есть обо мне, не зная, что именно обо мне?»
За стеклом замелькали колонны станции; поезд остановился. Саша дал толпе подхватить себя и медленно поплыл к эскалаторам. Рабо-



тало два; Саша ответвился в ту часть толпы, которая двигалась к левому. В его голове потекли медленные и обычные для второй половины дня угрюмые мысли о жизни.

«Странно, — думал он, — как я изменился за последние три уровня. Когда-то ведь казалось, что стоит только перепрыгнуть через ту расщелину — и все. Господи, как мало надо было для счастья... А сейчас я это делаю каждое утро почти не глядя, и что? На что я надеюсь сейчас? Что на следующем этапе все изменится и я чего-то захочу так, как умел хотеть раньше? Ну, допустим, дойду. Уже ведь почти знаю как: надо после пятой решетки попрыгать — наверняка там ход в потолке, плиты какие-то странные. Но когда я туда залезу, где я найду того себя, который хотел туда залезть?»

Саша вдруг похолодел — до него донесся знакомый лязг. Он поднял голову и увидел впереди по ходу своего эскалатора включившуюся разрезалку пополам — два стальных листа с острыми зубчатыми краями, которые каждые несколько секунд сшибались с такой силой, что получался звук вроде удара в небольшой коло-



кол. Остальные спокойно проезжали сквозь нее —она существовала только для Саши, но для него была настолько реальна, насколько что-нибудь вообще бывает реальным: через всю его спину шел длинный уродливый шрам, а ведь в тот раз разрезалка его только чуть-чуть задела, выкромсав клок ткани из дорогой джинсовой куртки. Проходить через разрезалки было, вообще говоря, несложно — надо было встать рядом и быстро шагнуть вперед сразу же, как разрезалка откроется. Но сейчас Саша ехал по эскалатору, и никакой возможности угадать, в какой момент он окажется у разрезалки, не было. Не раздумывая, он повернулся и быстро кинулся вниз. Бежать было трудно — на эскалаторе стояла уйма пьяноватых мужичков, каждый из которых давал себя почувствовать и пропускал с большой неохотой, бросая Саше вдогонку редкие, как самоцветы, слова. Какая-то баба в красном платке и с двумя большими тюками в руках задержала Сашу настолько, что он оказался к разрезалке даже ближе, чем был раньше, но всетаки ему удалось перелезть через тюки. И тут впереди упала решетка. Саша понял, что пропал. Он обмяк, зажмурился, но вместо того, чтобы увидеть за секунду всю свою жизнь, почему-то с невероятной отчетливостью вспомнил, как в четвертом классе довел на уроке пения молодого практиканта из консерватории до того, что тот, перестав играть на рояле музыку Кабалевского, встал с места, подошел к нему и дал по морде. Разрезалка лязгнула совсем близко, и Саша инстинктивно шагнул назад, подумав, что ведь может и про...

AUTOEXEC.BAT —LEVEL 4

«А куда, собственно, я иду? — подумал Саша, глядя в черное зеркало вагонной двери и поправляя на голове тюрбан. — До седьмого уровня я уже доходил — ну, может, не совсем доходил, но видел, что там. Все то же самое, только стражники толще. Ну, на восьмой выйду. Так это ж сколько времени займет... Да и зачем все это? Правда, принцесса...»

Последний раз Саша видел принцессу два дня назад, между третьим и четвертым уровнем. Коридор на экране исчез, и появилась застланная коврами комната с высоким сводчатым потолком. И тут же заиграла музыка — жалующаяся и заунывная, но только сначала и только для того, чтобы особенно прекрасной показалась одна неожиданная нота в самом конце. Он перестал думать о принцессе и стал глядеть по сторонам. Народ вокруг был большей частью привокзальный, поганый. Было много пьяных, много одинаковых баб с сумками; особенно Саше не понравилась одна — в красном платке, с двумя большими тюками в руках. «Где-то я ее видел, — подумал Саша, —точно». С ним так часто бывало последнее время — казалось, что он уже видел происходящее, но вот где и при каких обстоятельствах, он вспомнить не мог. Зато недавно он прочитал в каком-то журнале, что это чувство называется «deja vu», из чего сделал вывод, что то же самое происходит с людьми и во Франции.

За стеклом замелькали колонны станции; поезд остановился. Саша дал толпе подхватить себя и медленно поплыл к эскалаторам. Работало два; Саша ответвился в ту часть толпы, которая двигалась к правому. В его голове потекли медленные и обычные для второй половины дня угрюмые мысли о жизни. «Сейчас мне кажется, — думал он, — что хуже того, что со мной происходит, и быть ничего не может. А ведь пройдет пара этапов, и вот по этому именно дню и наступит сожаление. И покажется, что держал что-то в руках, сам не понимая что —держал, держал да и выкинул. Господи, как же погано должно стать потом, чтобы можно было жалеть о том, что происходит сейчас... И ведь самое интересное: с одной стороны, жить все бессмысленней и хуже, а с другой — абсолютно ничего в жизни не меняется. На что же я надеюсь? И почему каждое утро встаю и куда-то иду? Ведь я плохой инженер, очень плохой. Мне все это попросту неинтересно. И оборотень я плохой, и скоро меня возьмут и выпрут и будут совершенно правы...»

Он вдруг похолодел — до него донесся знакомый лязг. Он поднял голову и увидел на соседнем эскалаторе включившуюся разрезалку пополам. В первый момент испуг был так силен, что Саша даже не сообразил, что никакой угрозы для него нет. Потом, сообразив, он так громко сказал «уй», что на него с соседнего эскалатора поглядела та самая баба с тюками, которая привлекла его внимание в вагоне. Она проехала разрезалку, глядя на Сашу и даже не догадываясь, что случилось бы, будь на ее месте он. Саше ее взгляд был неприятен, и он отвернулся.

Следующая разрезалка пополам стояла у выхода из метро, и Саша прошел ее без всякого труда. А вот из кувшинчика, стоявшего за ней, он пить не стал — какой-то он был подозрительный, с орнаментом из треугольничков. Он один раз из такого попил и потом две недели сидел на бюллетене. Чутье подсказывало, что где-то рядом должен быть еще один кувшин, и Саша решил поискать. Его внимание привлекла парикмахерская на другой стороне улицы: в вывеске не горели две первых буквы, и Саша был уверен — это что-нибудь да значит.

Внутри было маленькое помещение, где клиенты дожидались своей очереди, — сейчас оно было совершенно пустым, и это была вторая странность. Саша обошел комнатку кругом, подвигал кресла (в конце прошлого года он сел на стул в коридоре военкомата, куда провалился с третьего уровня, и неожиданно сверху спустилась веревочная лестница, по которой он благополучно вылез в двухмесячную командировку), попрыгал на журнальном столике (иногда они управляли поворачивающимися частями стен) и даже подергал крючки вешалок. Все было напрасно. Тогда он решил проверить потолок, опять влез на журнальный столик и подпрыгнул с него вверх, подняв над головой руки. Потолок оказался глухим, а столик — очень непрочным: сразу две его ножки подломились, и Саша вытянутыми руками врезался в цветную фотографию улыбающегося рыжего дебила, висевшую на стене.

И вдруг в полу со скрипом распахнулся люк, в котором блеснуло медное горло кувшина, стоящего на каменном полу метрах в двух внизу. Саша спрыгнул на каменную площадку, и люк над головой захлопнулся; Саша огляделся и увидел с другой стороны коридора бледного усатого воина в красной чалме с пером; воин отбра-



сывал две расходящиеся дрожащие тени, потому что за его спиной коптили два факела по бокам высокой резной двери с черной вывеской «ГОСПЛАН СССР».
«Надо же, — подумал Саша, выхватывая меч и кидаясь навстречу вытащившему кривой ятаган воину, — а я на троллейбусе, дурак, все время ездил».

LEVEL 5

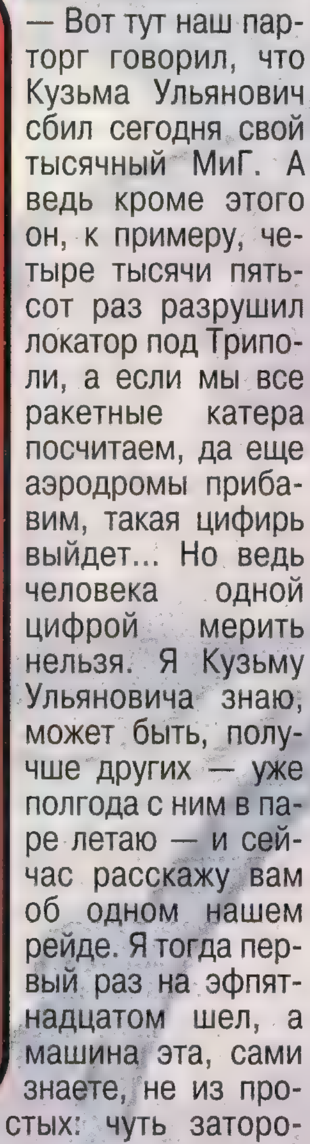
— Итакин? — спросил женским голосом телефон. — Обедает. А вы поднимайтесь, подождите. Это вы из Госснаба должны были программное обеспечение привезти?
— Я, — ответил Саша, — только я лучше тоже в столовую пойду.
— Как к нам идти, знаете? Шестьсот двадцатая комната, от лифтов налево по коридору.
— Доберусь, — ответил Саша.
В столовой было шумно и многолюдно. Саша походил между столами, ища приятеля, но того не было видно. Тогда Саша встал в очередь. Перед ним стояли два Дарта Вейдера из первого отдела — они шумно, с присвистом, дышали и механическими голосами обсуждали какую-то статью — не то «Огонька», не то Уголовного кодекса; из-за неестественности их речи понять что-нибудь было очень сложно. Первый Дарт Вейдер взял на свой поднос две тарелки кислой капусты, а второй — борщ и чай (кормили в Госплане, конечно, уже не так, как до начала смуты — от прежнего великолепия остались только изредка попадавшиеся в капусте красивые пятиконечные звездочки, нарезанные из моркови с помощью специального японского агрегата). Саше было очень интересно посмотреть, как Дарт Вейдер будет есть капусту — для этого ему обязательно пришлось бы снять свой глухой черный шлем, но черные двое сели за маленький столик в самом углу и задернули за собой черную шторку с изображением щита и меча; под ней остались видны только начищенные хромовые сапоги, левая пара которых упиралась в пол неподвижно и прямо, а правая все время выделывала кренделя — один сапог терся о другой и обнимал его носком за голенище; Саша подумал, что если бы он играл в «Спай», то из двух Дартов Вейдеров стал бы вербовать правого.
Оглядевшись, он пошел с подносом в дальний угол, где за длинным столом у окна сидели около десятка пожилых мужиков в летной форме, и деликатно сел с краю. На него поглядели, но ничего не сказали. Один из пилотов — седой крепыш с двумя незнакомыми медалями на голубом комбинезоне — стоял со стаканом в руке; он только что начал говорить тост.
— Друзья! Мы собрались здесь по поводу торжественному и приятному вдвойне. Сегодня исполняется двадцать лет трудовой деятельности Кузьмы Ульяновича Старопопикова в Госплане. И сегодня же утром Кузьма Ульянович сбил над Ливией свой тысячный МиГ! Пилоты зааплодировали и повернулись к сидящему в

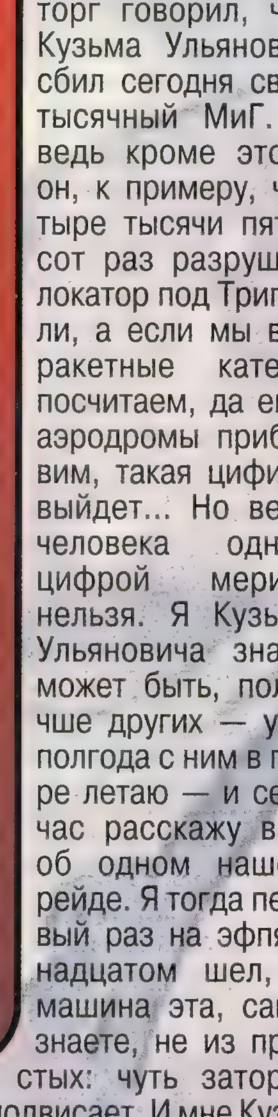


центре стола виновнику торжества — это был низенький, полненький и лысенький мужичок в толстых очках, дужка которых была обмотана черной ниткой. Он совершенно ничем не выделялся —наоборот, был за столом самым незаметным, и только приглядевшись, Саша заметил на его груди несколько рядов орденских планок — правда, тоже незнакомых.

— Я беру на себя смелость сказать, что Кузьма Ульянович —лучший пилот Госплана! И недавно полученный им от Конгресса орден «Пурпурное сердце» будет на его груди уже пятым. Вокруг опять зааплодировали; несколько раз Кузьму Ульяновича хлопнули по плечам и спине; он сильно покраснел, махнул рукой, снял очки и долго протирал их носовым платком.

уж хватит бы, — застенчиво буркнул виновник. Встал другой пилот — у этого на груди тоже были орденские планки, но не в таком количестве, как у Кузьмы Ульяновича.





— Вот тут наш парторг говорил, что Кузьма Ульянович сбил сегодня свой тысячный МиГ. А ведь кроме этого он, к примеру, четыре тысячи пятьсот раз разрушил локатор под Триполи, а если мы все ракетные катера посчитаем, да еще аэродромы прибавим, такая цифирь выйдет... Но ведь человека одной цифрой мерить нельзя. Я Кузьму Ульяновича знаю, может быть, получше других — уже полгода с ним в паре летаю — и сейчас расскажу вам об одном нашем рейде. Я тогда первый раз на эфпятнадцатом шел, а машина эта, сами знаете, не из простых: чуть заторопишься, захочешь повернуть побыстрей — подвисает. И мне Кузьма Ульянович перед вылетом говорит: «Вася, запомни: не нервничай, иди сзади и ниже, я тебя прикрывать буду». Ну, я неопытный был тогда, а с гонором — чего это, думаю, он прикрывать меня будет, когда я на эф-шестнадцатом весь Персидский залив облетал. Да... Ну, сели мы по кабинам, и дают нам команду на взлет. Взлетали мы с авианосца «Америка», и задание у нас было сначала какой-то корабль потопить в Бейрутском порту, а потом уничтожить лагерь террористов под Аль-Бенгази. Взлетели, значит, и идем на малой, на автопилотах. А там, у Бейрута, локаторов штук восемь, наверное, — ну, вы все там были...

— Одиннадцать, — сказал кто-то за столом, — и еще всегда двадцать пятые МиГи патрулируют.







— Ну да. В общем, дошли на малой, метрах на пятидесяти, с выключенными прицелами, а как километров десять осталось, перешли на ручное, набрали четыре сотни и включили радары. Тут нас, понятно, засекли, но мы уже навелись, выпустили по «Амрааму», сделали противоракетный маневр и пошли на запад со снижением. От корабля щепок не осталось. Это нам по радио сообщили. В общем, опять идем вслепую на малой, и так бы дошли спокойно, но я тут, идиот, заметил двадцать третьего МиГа и пошел за ним — дай, думаю, задвину ему «Сайдвиндер» в сопло. Кузьма Ульянович видит на радаре, что я вправо пошел, и орет мне по радио: «Вася, назад, мать твою!» Но я уже прицел включил, поймал гада и пустил ракету. И хоть тут бы мне развернуться и к земле — так нет, стал смотреть, как этот двадцать третий падает. А потом гляжу на локатор — а на меня уже СА-2 идет, кто пустил, не знаю...

— Это под Аль-Байдой локатор стоит. Когда от Бейрута на запад идешь, никогда вправо брать не надо, — сказал парторг.

— Ну да, а тогда-то я не знал. Кузьма Ульянович кричит: «Помеху ставь!» А я вместо тепловой — это на «эф» нажать надо — на «цэ» жму. Ну и, значит, получил прямо под хвост. Нажал на «эф семь», катапультировался. Опускаюсь, смотрю вниз — а там пустыня и шоссе, на шоссе машины какие-то, и меня на них сносит. И не успел я приземлиться, смотрю — мать честная! Кузьма Ульянович прямо на это шоссе на посадку заходит. Тут уж я думаю — кто быстрее...

Саша допил последний глоток чая, встал и пошел к выходу. Плита пола сразу за дверью из столовой была какой-то странной — чуть другого цвета и на полсантиметра повыше, чем остальные. Саша остановился за шаг до нее, высунул голову в коридор и поглядел вверх — так и есть, в метре над головой поблескивали отточенные стальные зубья решетки.

— Ну нет, — пробормотал Саша.

Он внимательно оглядел столовую. С первого взгляда другого выхода не было, но Саша давно знал, что сразу он никогда и не бывает виден. Ход мог быть, например, за огромной картиной на стене, но допрыгнуть до нее можно было только раскачавшись на люстре, а для этого пришлось бы громоздить несколько столов один на другой. Имелось еще несколько выступов в стене, по которым можно было попытаться залезть вверх, и Саша уже совсем решил это сделать, когда его окликнула баба в белом халате.

— Подносик-то на мойку надо снести, молодой человек, —сказала она, — нехорошо выходит.

Саша вернулся за подносом.

— ...Всем отделом стали пробоины считать, — говорил ведомый Кузьмы Ульяновича. — Помните? Тогда покойный Ешагубин подходит к нам и спрашивает — разве, говорит, эф-пятнадцатый на одном моторе может лететь? И знаете, что ему Кузьма Ульянович ответил?

— Ну хватит, правда, — конфузясь, сказал Кузьма Ульянович.

— Нет, я скажу, пускай...

Дальше Саша не слышал — все его внимание переключилось на движущуюся ленту, по которой тарелки и подносы ехали на мойку. Она кончалась небольшим окошком, в которое вполне можно было пролезть. Саша решил попробовать, поставил поднос на ленту, оглянулся и быстро забрался на нее сам. Двое стоявших возле окошка танкистов поглядели на него с большим недоумением, но прежде чем они успели что-то сказать, Саша протиснулся в окошко, перепрыгнул через щель в полу и со всех ног кинулся к медленно поднимающемуся куску стены с большой облезлой раковиной; за ним открывалась освещенная факелами узкая лестница вверх.

LEVEL 6

Начальник Итакина Борис Емельянович оказался одним из тех двух танкистов, которые с таким удивлением глядели на Са-

шу в столовой. Саша столкнулся с ним у самого входа в шестьсот двадцатую комнату — за Сашиной спиной осталось примерно с десяток ярусов, на которые можно было забраться только подпрыгнув и подтянувшись, поэтому он устал и запыхался, а поднявшийся на лифте Борис Емельянович был спокоен и свеж и пахнул одеколоном.

— Ты от Борис Григорича? — ничем не показывая, что узнает в Саше хулигана из столовой, спросил Борис Емельянович. — Пойдем быстрее, мне через пять минут выезжать.

Кабинет Бориса Емельяновича был отгороженной шкафами частью огромного зала, как и кабинет Бориса Григорьевича, только внутри, занимая практически все место, стоял огромный, лоснящийся смазкой танк «М-1 Abrams». У стены были две бочки с горючим, на которых стояли телефон и четырехмегабайтная «супер эй-ти» с цветным ВГА-монитором, при взгляде на которую Саша сглотнул слюну.

— Триста восемьдесят шестой процессор? — уважительно спросил он. — И винт, наверно, мегабайт двести?

— Этого не знаю, — сухо ответил Борис Емельянович, — у Итакина спрашивай, он мой механик. Чего там тебе подписывать?

Саша полез в сумку и вынул чуть подмявшиеся за время долгого путешествия бумаги. Борис Емельянович, сверкнув похожим на пулеметный патрон с золотой пулей «Монт-Бланком», прямо на броне не глядя подмахнул два первых листа, а над третьим задумался.

— Это я так не могу, — сказал наконец он, — это надо в главк звонить. Это даже не я должен подписывать, а Прокудин Павел Семенович.

Поглядывая на часы, он навертел номер.

— Павла Семеновича. Так. А когда будет? Нет, сам свяжусь.

Он повернулся к Саше и значительно на него взглянул.

— Ты не очень удачно пришел, — сказал он. — Через пять минут наступление. А если ты бумагу хочешь подписать, в главк надо ехать. Хотя подожди... Может, быстрее выйдет. Проедешь немного со мной.

Борис Емельянович склонился над компьютером.

— Черт, — сказал он через минуту, — где это Итакин ходит? Не могу двигатель запустить.

— А вы директорию смените, — сказал Саша, — вы же в корневой директории. Или сначала в «Нортон» выйдите.

— А ну попробуй, — ответил Борис Емельянович, отходя в сторону.

Саша привычно затюкал по клавишам; заверещал дисковод хардди-ска, и почти сразу же мощно и тихо загудела электрическая трансмиссия танка, а воздух наполнился горьким дизельным выхлопом. Борис Емельянович ловко запрыгнул на броню; Саша предпочел подтянуть к танку стул и уже с него шагнул на чуть приподнятую корму.

В башне оказалось просторно и очень удобно. Саша заглянул в прицел, но тот пока не работал; тогда он огляделся. Изнутри башня напоминала любовно украшенную водителем кабину автобуса — по бокам от казенника пушки висели брелочки, флажки, обезьянки, а к броне было приклеено несколько вырезанных из журнала девушек в купальниках.

Борис Емельянович кинул Саше шлемофон и скрылся в отделении водителя; двигатель взревел, и танк выкатился на огромную равнину, где далеко впереди возвышалась похожая на вулкан гора со срезанным границей монитора верхом. Саша по пояс высунулся из люка, огляделся и увидел по бокам еще десятка два таких же танков; два или три возникли прямо на его глазах.

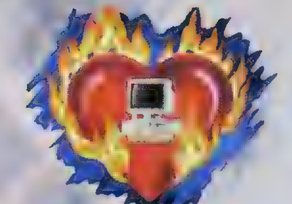
— Как такое построение называется? — спросил он в микрофон.

— Какое? — донесся искаженный наушниками голос Бориса Емельяновича.

— Когда танки все на одной линии? Ну, если бы это солдаты были, была бы цепь, а это как называется?

— Не знаю, — ответил Борис Емельянович. — Так после обеда всегда бывает — просто одновременно выходим. Ты лучше посчитай, сколько танков вокруг?







— Двадцать шесть, — сосчитал Саша.

— Понятно. Бабаракин на бюллетене, Сковородич в Австрии, а остальные все здесь. Жаркий сегодня день будет.

— Двадцать первый, двадцать первый, с кем говорите? —раздался в шлемофоне чей-то голос.

— Говорит двадцать первый, вызываю семнадцатого, прием.

— Семнадцатый слушает.

— Семнадцатый, у меня тут парень из Госснаба, ему одну бумагу подписать. Чтоб не ехать через весь город.

— Понял вас, двадцать первый, — отозвался голос, — через десять минут у фермы.

Танк Бориса Емельяновича резко взял вправо, и Сашу сильно качнуло в люке. Перелетев с разгону через несколько ухабов, Борис Емельянович выехал на шоссе, повернул и километрах на восьмидесяти в час понесся в сторону далекой рощи, перед которой дорога разветвлялась и торчал какой-то указатель на шесте.



— Залазь в башню, — велел Борис Емельянович, — и люк закрой. Вон на том холме гранатометчик сидит.

Саша повиновался — и в самое время: по броне ударило, и послышалось резкое и громкое шипение.

— Вот он, курва-а, — прошептал голос Бориса Емельяновича в наушниках, и башня стала медленно поворачиваться вправо.

Саша увидел на экране прицела совместившийся с вершиной горы квадратик и выскочившую надпись «gun locked». Но Борис Емельянович не спешил стрелять.

— Ну же! — выдохнул Саша.

— Подожди, — зашептал Борис Емельянович, — дай я осколочный заряжу... Бронебойные нам еще понадобятся.

Снова зашипело и ударило по броне, а в следующий момент рявкнула пушка «Абрамса», и на вершине холма словно выросло огромное черно-красное дерево.

Вскоре слева от шоссе появилась и стала стремительно приближаться окруженная невысоким забором ферма, похожая на заброшенную правительственную дачу. Метрах в трехстах Борис Емельянович затормозил, и так резко, что Саша, глядевший в прицел, наверняка посадил бы себе синяк под глазом, если бы не мягкая ре-



зина вокруг окуляров.

— Что-то мне вон то окно не нравится, — сказал Борис Емельянович, — дай-ка я...

Башня поехала влево, и опять рявкнула пушка. Ферму заволокло огнем и дымом, а когда их снесло, от уютного двухэтажного домика остался только закопченный фундамент с небольшим куском стены, в котором осталась непонятно куда раскрывшаяся дверь. Борис Емельянович на всякий случай дал длинную очередь из пулемета, перебившую несколько досок в заборе, и медленно поехал к ферме.

— Можешь пока выйти поразмяться, — сказал он Саше, когда танк затормозил у пепелища, — вроде все спокойно.

Саша вылез из башни, спрыгнул на землю и повертел головой. Голова гудела, чуть подрагивали колени, и хотелось на всякий случай схватиться за какой-нибудь поручень вроде тех, что были в башне.

— Что, скис? — дружелюбно спросил Борис Емельянович. — Ты попробуй так пять дней в неделю, по восемь часов, да еще когда на тебя одного по три Т-70 выезжают. Вот когда коленки задрожат. Здесь-то место тихое, благодать...

Действительно, место было красивое — на ровном поле кое-где поднимались деревья, за шоссе зеленела роща и оттуда доносился тихий птичий щебет. Из-за тучи вышло солнце, и все вокруг приобрело такие нежные цвета, которые бывают только на хорошо настроенном ВГА белой сборки и которых никогда не даст ни корейский, ни тем более сингапурский монитор, что бы ни писали в глянцевых многостраничных паспортах хитрые азиаты.

С шоссе донесся гул.

— Павел Семенович едет. Готовь свою бумагу.

Черная точка на шоссе быстро приближалась и вскоре стала таким же танком, как у Бориса Емельяновича, только с торчащим над башней зенитным пулеметом. Танк подъехал, остановился, и из башни выпрыгнул худой и мрачный танкист в золотых очках и черной пилотке.

— Давай, чего у тебя там, — сказал он Саше, присел на одно колено возле сорванного взрывом листа кровли, положил Сашину бумагу на планшет и написал в верхней части листа: «Не возражаю».

— А ты, Борис, — сказал он Борису Емельяновичу, — бросай эти дела. Вечно ты со всякой херней перед боем лезешь.

— Ничего, — сказал Борис Емельянович, — нагоним. Этот парень— механик не хуже Итакина, мне сейчас двигатель за минуту завел...

Мрачный покосился на Сашу, но ничего не сказал. Со стороны далких синих холмов у горизонта донесся быстро приближающийся гул. Саша поднял голову и увидел эскадрилью F-15, идущих на бреющем полете. Они пронеслись прямо над танками, и передний истребитель, на крыле которого была нарисована красная орлиная голова, в двух десятках метров от земли сделал бочку и свечой, почти вертикально, пошел вверх; остальные разделились на две группы и, набирая высоту, пошли в сторону далекой горы со срезанным верхом, и тут Сашу второй раз за день посетило чувство, что это уже с ним было— может быть, как-то по-другому, но было — он был уверен.

— Ну, сегодня ни один МиГ не сунется, — сказал Борис Емельянович. — Кузьма Ульяныч в воздухе. Это его машина с орлом. Можешь свою зенитку здесь оставить.

— Погожу, — ответил мрачный.

Где-то вдали у горы засверкало, и донесся грохот.

— Началось, — сказал мрачный. — Пора.

— Я вам такую же зенитку привез, — вспомнив, сказал Саша и вынул из сумки дискету. — Там еще два ПТУРСа на башню.

Но Борис Емельянович уже спускался в танк.

— Некогда, отдашь Итакину.

Лязгнул люк, потом второй, и танки, отбрасывая гусеницами комья земли, рванули с места. Саша смотрел им вслед, пока они не превратились в две точки, и пошел к ферме, где на единственном уцелевшем куске стены у двери горели давно замеченные им два призрачных факела.

LEVEL 7

Когда за Сашиной спиной закрылась дверь, он понял, что выбрался наконец из подземелья и находится где-то во внутренних покоях дворца. Вокруг были уже не грубо обтесанные каменные глыбы, а тонкие ажурные мостики, поддерживаемые легкими резными колоннами. Куда-то в сумрак уходили потолки, блестели в черном бархатном небе за окнами яркие южные звезды, и даже факелы на стенах горели иначе, без треска и копоти.

С двух сторон от Саши были две одинаковые опущенные решетки, а на стенах над ними висели узорчатые персидские ковры, и этого он тоже никогда не видел на нижних уровнях. Он пошел к левой решетке, возле которой из пола чуть поднималась управляющая подъемным механизмом плита, но когда он встал на нее, подниматься начала решетка за его спиной. Саша развернулся и побежал назад.

За решеткой дорога разветвлялась. Можно было подпрыгнуть, подтянуться и побежать вперед — там звякало сразу несколько разрезалок пополам, и значит, где-то рядом был спрятан кувшин, а может, и два сразу — было такое один раз на третьем уровне. Можно было, наоборот, спуститься вниз, и Саша, секунду поколебавшись, решил так и поступить. Внизу начиналась длинная галерея с узкой полосой росписи на стене; в бронзовых кольцах, ввинченных в стену, коптили факелы, а впереди, защищая путь к лестнице, стоял страж в алом халате, с подкрученными вверх усами и длинным ме-

чом в руке. Саша заметил в правом нижнем углу экрана сразу шесть треугольничков, обозначающих жизненную силу противника, и похолодел: такие ему еще не попадались. Самое большее до сих пор — четыре треугольничка. Саша вытащил свой меч, найденный когда-то возле груды человеческих костей, и встал в позицию.

Воин, пристально глядя ему в глаза и постукивая ногой в зеленом сафьяновом сапоге по каменным плитам, стал приближаться. Вдруг он сделал неуловимо быстрый выпад, и Саша, еле успев отбить его меч клавишей «PgUp», сразу нажал «Shift», но этот всегда безотказный прием не сработал — воин успел отскочить и снова стал приближаться.

— Здорово, Саш! — раздалось вдруг за спиной.

Саша испытал острую ненависть к неизвестному идиоту, вздумавшему отвлекать его разговорами в такую минуту, сделал ложный выпад и, целясь врагу мечом прямо в горло, прыгнул вперед. Воин в алом халате опять успел отскочить.

— Саша!

Саша почувствовал, как чьи-то руки разворачивают его вместе с вращающимся стулом, и чуть не ткнул мечом появившегося перед ним человека.

Это был Петя Итакин. На нем был зеленый свитер и протертые джинсы, что очень удивило Сашу, знавшего госплановский этикет.

— Пойдем поговорим, — сказал Итакин.

Саша оглянулся на замершую на мониторе фигурку.

— А я тебя уже час жду, — сказал он, — начальнику твоему «Абрамс» запустил.

— Видел уже, — сказал Итакин. — Ему минут пять назад тэсемидесятый прямо под башню засадил. Он чиниться приезжал.

Саша встал и пошел за приятелем в коридор. Петя время от времени через что-то перепрыгивал, а один раз упал на пол и замер; Саша заметил огромный синий глаз, проплывший прямо над ним, и догадался, что это «Тауэр», третья или четвертая башня. Сам он поднялся когда-то до половины первой, но когда услышал, что после того как взойдешь на первую башню, надо лезть на вторую и совершенно неизвестно, что будет потом, бросил это дело и стал принцем. А Петя лез на башню уже не первый год.

Они вышли на лестницу, где Петя ловко увернулся от чего-то вроде вертикально летящего бумеранга, и попали на пустой длинный балкон, заваленный выгоревшими на солнце стендами с цветными фотографиями каких-то дряблых лиц. Саша проверил пол под ногами — кажется, сомнительных плит не было. Петя, облокотившись на перила, уставился на огни города внизу.

— Чего? — спросил Саша.

— Так, — сказал Петя. — Я из Госплана скоро ухожу.

— Куда?

Петя неопределенно кивнул головой вправо. Саша посмотрел туда — там были тысячи разноцветных светящихся точек, горящих до самого горизонта. Можно было понять Итакина и в том смысле, что он планирует прыжок с балкона.

— Как звезды в «Принце», — вдруг сказал Саша, глядя на огни,— только все вверх ногами. Или вниз головой.

— А может, это в твоем «Принце» все вверх ногами, — сказал Петя. — Никогда не думал, почему там картинка иногда переворачивается?

Саша помотал головой. Как всегда, вид вечернего города навевал печаль. Вспоминалось что-то забытое и сразу же забывалось опять, и это что-то больше всего было похоже на тысячу раз данную себе и уже девятьсот девяносто девять раз нарушенную клятву.

— На фига, интересно, мы живем? — спросил он.

— Ну вот, — сказал Петя, — вроде и не пил сегодня, а... Вообще, ты стражника спроси. Он тебе объяснит насчет жизни.

Саша опять уставился на огни.

— Вот ты второй год по лабиринту бежишь, — заговорил Петя, — а ты думал когда-нибудь, на самом он деле или нет?

— Кто?

— Лабиринт.

— В смысле, существует он или нет?

— Да.

Саша задумался.

— Пожалуй, существует. Точнее, правильно сказать, что он существует ровно в той же степени, в какой существует принц. Потому что лабиринт существует только для него.

— Если уж сказать совсем правильно, — сказал Петя, — и лабиринт и фигурка существуют только для того, кто глядит на экран монитора.

— Ну да. То есть почему?

— Потому что и лабиринт и фигурка могут появляться только в нем. Да и сам монитор, кстати, тоже.

— Ну, — сказал Саша, — мы это на втором курсе проходили.

— Но тут есть одна деталь, — не обращая внимания на Сашины слова, продолжал Петя, — одна очень важная деталь. Ее те козлы, с которыми мы это проходили, забыли сообщить.

— Какая?

— Понимаешь, — сказал Петя, — если фигурка давно работает в Госснабе, она почему-то решает, что это она глядит в монитор, хотя она всего лишь бежит по его экрану. Да и вообще, если б нарисованная фигурка могла на что-то поглядеть, первым делом она бы заметила того, кто смотрит на нее.

— А кто на нее смотрит?

Петя задумался.

— Есть только один спо...

В следующий момент его что-то сильно толкнуло в спину, он перекувырнулся через перила и полетел вниз; Саша увидел похожую на бумеранг штуку, какую он уже видел на лестнице, —крутясь, она умчалась куда-то в направлении увенчанных неподвижным дымом труб на горизонте. Саша даже не успел испугаться, так быстро все это произошло. Перегнувшись через перила, он увидел Петю, вцепившегося руками в перила балкона этажом ниже.

— Все в порядке, — крикнул Петя, — костылявки максимум на один этаж сбрасывают. Сейчас я...

Но тут Саша заметил медленно подплывающий к Пете вдоль стены огромный глаз, похожий на круглый аквариум, до краев наполненный синими чернилами.

— Петя! Слева! — крикнул он.

Петя освободил одну руку и пустил в синий глаз два красных шарика размером с клубок шерсти — от первого глаз дернулся и замер, а от второго с хлопающим звуком растворился в воздухе.

— Иди в шестьсот двадцатую, — крикнул Петя, перелезая через перила, — я сейчас приду, и будем твою игру докалывать.

Саша повернулся к выходу с балкона, и вдруг прямо перед ним с грохотом упала стальная решетка, расколов острыми зубьями несколько кафельных плит пола. Он шагнул назад, и вторая решетка с лязгом ударила в перила балкона. Саша поднял голову, увидел в близком бетонном потолке небольшой квадратный лаз, привычно подпрыгнул, подтянулся и вылез в узкий каменный коридор.

Впереди на пол падало квадратное пятно красноватого света. Прижимаясь к стене, Саша дошел до него и осторожно глянул вверх. Там была узкая четырехугольная шахта, и в ней, далеко наверху, горел факел и виднелся участок закопченного потолка, — видимо, это была обычная коридорная ловушка, но сейчас Саша был на ее дне. Наверху могли быть стражники, поэтому он встал на цыпочки и, осторожно ступая по веками копившемуся праху, пошел вперед. Впереди оказался поворот и в нескольких метрах за ним — тупик. Он двинулся было назад, но услышал, как в дальнем конце коридора лязгнула решетка, и остановился. Он попал в мешок. Теперь оставалось только одно: тщательно проверить все плиты пола и потолка — любая из них могла управлять решетками или поворачивающимися участками стены. Вытянув руки над головой, он подпрыгнул. Потом еще раз. Потом еще. Третья плита чуть-чуть подалась. Дальше все было просто: он еще раз подпрыгнул, толкнул плиту руками и сразу же отскочил; плита выпала. Раздался грохот, и он привычно зажмурился, чтобы взлетевшая с пола пыль не попала в глаза. Немного погодя он шагнул вперед.

(продолжение следует)







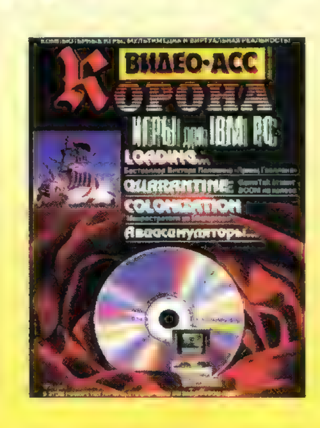


Открыта подписка на второе полугодие 1995 г. по объедиененному каталогу газет и журналов Федерального управления почтовой связи

ВИДЕО-АСС КОРОНА *индекс 92203*










Корона
Компьютеры и оргтехника
ул. Героев-Панфиловцев, д.20
тел.:/095/496-6375, 496-4467, факс: 496-4453

DETROIT

Фирма IMPRESSIONS, подарила нам без сомнения эпохальную игру о развитии автомобильной промышленности в США, так как, сев в нее играть, встанете вы не скоро. Игра начинается в 1908 году и месяц за месяцем, вы двигаетесь к современному времени. Игру отличает тщательная проработка всех мелочей, вы можете проверить свои способности в административной деятельности, так как вам придется заниматься всем, начиная от найма и увольнения служащих до создания новых проектов машин. Соревнование с компьютером, без сомнения, интересно, так как у него в запасе немало сюрпризов для вас, но игра нескольких человек, доставит немало радостей и огорчений всем участникам.



НАЧАЛО ИГРЫ

При запуске программы, появляется начальное меню. Оно состоит из следующих позиций:

START — начало новой игры.
LOAD — восстановление записанной ранее игры.
QUIT — выход из программы.

После нажатия START, вы должны выбрать устраивающий вас уровень сложности игры:

VERY EASY — самый простейший уровень, у вас имеется 250000 долларов.
EASY — простой уровень, 125000.
MEDIUM — средний уровень сложности, 60000.
HARD — сложный уровень, 20000.
VERY HARD — очень сложный уровень, только 5000 долларов.
LOAN — на этом уровне у вас нет своих денег, вы заняли 60000 в банке.

После выбора уровня сложности, выбираем участников игры. В появившемся окне, против четырех позиций с надписью PLAYER и соответствующим номером, можно выбрать или HUMAN, человека конкурента или COMPUTER, компьютерного оппонента.

Следующее, что вы должны сделать, это выбрать на карте мира территорию на которой хотите открыть первый завод (CHOOSE STARTING TERRITORY), название своей компании (NAME COMPANY) и название первой модели автомобиля (NAME CAR MODEL). Если игроков – людей несколько, подобное проделывается для каждого участника-человека. Когда вы все это установите, появляется "Рабочий экран".



Большую часть этого экрана занимает изображение вашего завода и его подсобных помещений, но нас больше интересует нижняя строчка экрана. Опишем ее последовательно, слева направо. Сначала идет квадрат с текущей датой, год и месяц. Правее прямоугольник с цифрой, отображающий количество ваших наличных денег, в строчке под ним название текущего действия. Дальше идет прямоугольник с названием компании, а под ним шесть квадратиков изображающие возможные действия:

SAVE GAME — в виде синей дискетки, служит для записи игры на винчестер.

ADMINISTRATION — в виде цветных шкал, нажав на этот квадратик, попадаем в администрацию вашего завода.

SALES AND FACTORIES — в виде карты мира, служит для отображения расположения ваших магазинов и заводов в мире и управления ими.

RESEARCH NEW PARTS — в виде чертежной доски, с его помощью вы устанавливаете направления инженерных разработок, для совершенствования ваших автомобилей.

MARKETING CONCEPTS — в виде газеты, в этом окне вы устанавливаете где размещать рекламу и сколько за нее платить.

DESIGN A CAR MODEL — имеет вид красного автомобильчика, самое интересное окно в игре, здесь вы можете разрабатывать новые дизайны своих автомобилей, ставить на них дополнительное оборудование и проводить тестовые испытания.

Нажатие на квадрат в самой правой части нижней строчки, позволяет окончить текущий месяц и перейти к следующему (CARRY OUT MONTH END). [YES] — окончить месяц, [NO] — остаться в текущем месяце для выполнения забытых дел.

Вышеописанная нижняя строчка сохраняется на любом другом экране, единственное отличие будет в том, что вместо квадрата окончания хода, будет квадрат возврата в предыдущий экран, на нем имеется изображение дымящегося завода и будет меняться информация в строчке текущего действия.

Администрация, магазины и заводы, исследовательские лаборатории, рекламные отделы, дизайнерские мастерские, вызываются или нажатием вышеописанных квадратиков или нажатием на соответствующее здание на территории завода (это одно и тоже), при этом появляется специальное окно. Расскажем о каждом из них отдельно...

DETROIT

DETROIT

DETROIT

АДМИНИСТРАЦИЯ

Экран администрации выглядит как обычный деловой кабинет с обычной канцелярской обстановкой. Присмотримся к нему повнимательнее.

У левой стены стоит черный ящик, нажатие на него дает нам окно программных установок (FILE OPTIONS MENU), оно состоит из следующих позиций:

SAVE — запись текущей игры.

LOAD — восстановление ранее записанной игры.

RESTART — перезапуск программы, возвращение в начальное меню.

CONFIGURE — изменение конфигурации, включение/выключение музыки, звуков, режима растворения экрана и изменение значения задержки (MUSIC, SOUND, DISSOLVE и DELAY).

QUIT — выход из программы.

В нижней части экрана, на столе стоит черный телефон, с его помощью вы сможете связаться со своим банком (CONTACT YOUR BANK). Ниже приводится список возможных действий в банке:

SAVE — поместить деньги в банк, деньги лежащие на счету увеличиваются на 1 процент каждый месяц.

CHECK — снять деньги со счета.

LOAN — взять ссуду в банке, это обходится в 11 процентов годовых.

REPAY — оплатить долговое обязательство.

TERM — договорится о сроке ссуды, т.е. на сколько лет вы ее берете.

Банковские цифровые значения: SAVING — количество денег лежащих на счету, CHECKING — количество наличных денег, которое возможно приплюсовать к имеющимся сбережениям.

На том же столе, находятся папки с отчетами (GENEATE REPORTS), из этих отчетов вы можете получить для себя следующую информацию:

P/L — отчет о доходе (INCOME) и расходах (EXPENSES). Доход состоит из денег вырученных с продажи машин, из него вычитаются расходы, в которые входят зарплата рабочих и инженеров, стоимость материалов, содержание магазинов и заводов, расходы на рекламу и перевозки. Получившаяся цифра является доходом, если перед ней слово GAINED или убытком, если предшествующее слово LOST.

TERRITORY — отчет о продажах автомобилей на текущей территории.

MODEL — общий отчет о продажах по всем регионам. BUILT — количество построенных машин, SOLD — количество проданных автомобилей, STOCK — остаток на складе.

COMPARE — сравнительный отчет, появляется доклад о доходах и расходах для всех четырех конкурирующих фирм.

MODEL COMP — сравнительный доклад о ценах на машины. Нажимая позиции с названиями своих и конкурирующих моделей машин, вы можете их перебирать и сравнивать, нажимая на название текущей территории, вы постепенно получаете доклад о всех остальных рынках сбыта.

MARKET T — отчет о расходах на рекламу по территориям, нажав на позицию TERROTORY, она меняется на TOTAL и вы получает доклад об общей сумме расходов по всем территориям.

MARKET M — отчет о расходах на рекламу в средствах массовой информации.

DEMAND — возможность купить информацию о потребности в ваших машинах, на еще не освоенных территориях.

DISTRIB — отчет о дистрибьютерских направлениях, позволяет посмотреть альтернативные рынки сбыта продукции, при перепроизводстве на текущей территории.

CONSULTANT — запросить платный совет независимого эксперта, дается оценка четырех позиций: качество дизайна автомобиля, уровень его технического оснащения и совет по его улучшению, разумность установленной цены и известность вашей компании в мире.

PROFIT — графический сравнительный рапорт о доходах всех четырех фирм.

PROUCTION — то же графический рапорт о количестве произведенных машин.

SALES — графический отчет о количестве проданных автомобилей.

SUBSYS LVL — сравнительный график, технических достижений конкурирующих компаний.

MEDIA REV — выдержки из газет о ваших моделях машин, положительная характеристика зависит и от технического совершенства автомобиля и от количества денег, потраченных на рекламу.

В каждом приличном заводе должен быть отдел кадров, на экране администрации он находится за дверью у дальней стены (PERSONNEL OFFICE). Верхняя строчка появившегося окна имеет вид:

BENEFIT — установить процент отчислений в пенсионный фонд.

TECH — руководство работой инженеров, аналогично экрану, описанному в главе ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ЛАБОРАТОРИИ.

ASSM — руководство ценовой политикой и работой сборщиков автомобилей, аналогично экрану, описанному в главе МАГАЗИНЫ И ЗАВОДЫ. DONE — выход из окна.

Кроме этого, имеется два идентичных окна с названиями WORKERS — сборщики и TECHNICIANS, инженеры. В них имеются одинаковые характеристики:

AVAIL — количество претендентов на работу на вашем предприятии.

IDLE — количество имеющихся бездельников (желательно, при их наличии, увольнять).

EMP — занятые работой.

TOTAL — общее количество выплачиваемой зарплаты.

Регулировать эти цифры можно при помощи трех кнопок, под каждым окном:

HIRE — нанять рабочих или инженеров.

FIRE — уволить лишних людей (возможно только если они проходят по статье IDLE, с производства эта кнопка не снимает).

WAGE — установить месячную зарплату (чем больше эта цифра, тем больше появляется желающих на вас поработать, т.е. цифра за AVAIL увеличивается).

К общей зарплате прибавляются отчисления в пенсионный фонд и получается цифра общего расхода на персонал (TOTAL).



ИССЛЕДОВАТЕЛЬСКИЕ ЛАБОРАТОРИИ (RESEARCH NEW PART)

Лаборатория выглядит как и положено для ученых, везде в беспорядке валяются детали от машин. Нажимая на них, вы можете получить список достижений в той или иной области, но нас больше интересуют сами ученые, нажав на их изображение (OPEN RESEARCH PANEL) мы получаем окно управления инженерными разработками. Оно имеет шесть основных направлений исследований:

ENGINES — двигатели.
SUSPENSION — подвеска.
COOLING — система охлаждения.
BODIES — корпус автомобиля.
SAFETY — системы безопасности.
LUXURIES — предметы роскоши в автомобиле.

Каждая позиция имеет три следующих характеристики: EMP — количество занятых разработкой инженеров, LV — технический уровень, NAME — название последнего изобретения.

Регулировка численного состава осуществляется двумя кнопками: FREE — убавить количество инженеров. ASSIGN — прибавить инженеров для изучения текущего проекта.

РЕКЛАМНЫЙ ОТДЕЛ (MARKETING CONCEPTS)

Реклама, как известно, двигатель торговли, наверно, поэтому начальник рекламного отдела занимает престижный угловой кабинет, правда, с видом на дымящиеся трубы. Нажав на бумаги на столе, мы получаем окно затрат на рекламу в средствах массовой информации, таких как: NEWSPAPERS — газеты. WOMENS — женские журналы. CAR — журналы посвященные автомобилям. BUSINESS — деловые издания. FASHION — журналы мод.

Рекламный щит на улице с изображением автомобиля, позволяет регулировать затраты на щитовую рекламу (BILLBOARDS). Вымпел висящий на стене, дает нам окно расходов на рекламу на спортивных состязаниях (SPORTS).

С течением времени, вам придется рекламироваться и на привычных для современного человека радио и телевидении.

Во всех этих окнах, кнопка [+] добавляет денег на рекламу, [-] убавляет, [PREV] — посмотреть предыдущую территорию, [NEXT] — следующая территория.

Ящик с надписью MAIL, на стене позволяет вам посмотреть свои затраты на рекламу. Нажимая в появившемся окне на название территорий, вы их перебираете по очереди. Нажав на TERRITORY, превратив его в TOTALS, вы можете получить итоговую сумму рекламных расходов на всех территориях.

МАГАЗИНЫ И ЗАВОДЫ (SALES AND FACTORIES)

Этот экран имеет вид карты мира, разделенной на разноцветные участки, нажатие на которых приводит к появлению окна управления магазинами и заводами на текущей территории. Общее управление осуществляется следующими кнопками:

LIST — список количества магазинов (OF) и технического уровня заводов (FA) по всем территориям.
PREV — вызов предыдущей территории.
NEXT — вызов следующего региона.
DONE — закрыть окно.

Управление магазинами осуществляется следующим образом:

OPEN — открыть магазин (OPEN COST — количество требующихся для это денег).
CLOSE — закрыть магазин (денег получить в два раза меньше, чем потратили на открытие).
DETAIL — управление магазинами, имеет отдельное окно со следующими кнопками:
PRICE — установить цены, SINGLE — одноразовая цена, MODEL — цена на определенную модель, TERRITORY — установить цены на текущей территории, GLOBAL — установить цены на машины на всех территориях.
SUPPLY LINE — определить поддерживающие регионы (при возможности, туда перевезут излишек машин из данной территории).
EXIT — закрыть окно.

Управление заводами, имеет следующий вид:

RAISE — усовершенствовать завод (RAISE LEVEL — стоимость модернизации).
LOWER — снизить технический уровень завода (возвращается две трети стоимости модернизации).
DETAIL — отдельное окно управления заводом, в принципе сводится к управлению шестью конвейерами (LINE), при помощи следующих кнопок: STOP — остановить производство на конвейере. MODEL — назначить модель автомобиля для сборки. ASSIGN — прибавить количество сборщиков на конвейере. FREE — убавить количество рабочих.

Кроме всего вышеописанного, в окне управления магазинами и заводами имеется кнопка MEGA MENU, окно появляющееся при ее нажатии объединяет в одно окно управление и магазинами и заводами.

ДИЗАЙНЕРСКАЯ МАСТЕРСКАЯ (DESIGN A CAR MODEL)

Вы можете создать до 16 различных проектов машин. Текущий проект находится в белом окне с изображением автомобиля. С помощью кнопки [NEW] вы можете начать создание нового проекта, [DEL] позволяет уничтожить старый, ненужный проект, [PREV] посмотреть предыдущий проект, [NEXT] следующий проект, [PUT] положить текущий проект в архив, [GET] достать из архива нужный проект. Здание архива также имеется на территории завода и может быть вызвано отдельным окном. Кроме этого с помощью кнопки [BUY] вы можете купить проект автомобиля у конкурирующей фирмы.

Корпус автомобиля может быть четырех типов (BODY STYLE): FAMILY SEDAN — семейный седан, VAN — фургон, PICK-UP TRUCK — грузовик и SPORTS CAR — спортивный автомобиль. Перебирать эти возможные корпуса можно, нажимая кнопку [BODY], при этом не забудьте изменить и тип автомобиля нажатием кнопки [TYPE]. Право-же, грузовик, под рубрикой семейный автомобиль, вряд ли будет хорошо продаваться. Типы автомобиля совпадают поназваниям с названием корпуса, единственное добавление LUXURY CAR — машина с роскошью, для богатых.

Каждый выбранный корпус можно подвергнуть и локальным изменениям, Нажимая [+] или [-], на каждой из трех позиций FRONT, передняя часть автомобиля, MIDDLE, середина и REAR, задняя часть, вы можете составить свой, неповторимый дизайн.

С помощью клавиш [<] и [>] вы можете покрасить автомобиль в любой из 28 возможных цветов.

Кнопка [PART] вызывает появление своего окна, с помощью которого можно установить различное оборудование на созданный нами корпус. Это четыре основных детали машины: ENGINE — двигатель, BRAKES — тормоза, SUSPENSION — подвеска и COOLING — система охлаждения и дополнительные детали SAFETY — системы безопасности и LUXURY — роскошь. Список возможных вариантов вызывается нажатием кнопки [DETAIL], выбор из него осуществляется при помощи кнопок [+] и [-], кроме того для LUXURY и SAFETY, существуют дополнительные окна, где с помощью [REMOVE] и [USE], вы сможете снять или поставить на автомобиль несколько систем одновременно, [DONE] закроет эти окна. [BODY] закрепляет все изменения и возвращает нас обратно в дизайнерскую мастерскую. Теперь все установленное оборудование можно увидеть под соответствующими названиями.

Все готово к торжественному моменту испытания прототипа созданного автомобиля, осуществляется это нажатием кнопки [MAKE]. Если вы внесли коренные изменения в уже существующий проект, возможны издержки на переделку (REFIT COST), если же вы хотите создать новую машину, изменить ее название на какое-нибудь другое.

Наконец тестовый стенд, вот список возможных испытаний:

ACCELERATION — на разгон, измеряется время разгона до 60 миль в час, 0-60 и до максимальной скорости, TOP MPH.



BRAKING — на торможение, измеряется тормозной путь до полной остановки со скорости 70 миль в час, 70-0.

ROAD HOLD — коэффициент держания дороги автомобилем.

CAPACITY — вместимость машины, SEATING — количество помещающихся людей и CARGO — грузоподъемность.

FUEL ECONOMY — экономичность, количество миль проезжаемых на галлон топлива, CITY — в городском цикле, HWY — на шоссе.

В результате тестов, получается рейтинг машины (OVERALL RAITING), чем ближе он к 100 процентам, тем лучше проект машины. Этот рейтинг можно также увидеть на экране дизайнерской мастерской, там же вы можете увидеть стоимость материалов на производство одного автомобиля (COST).



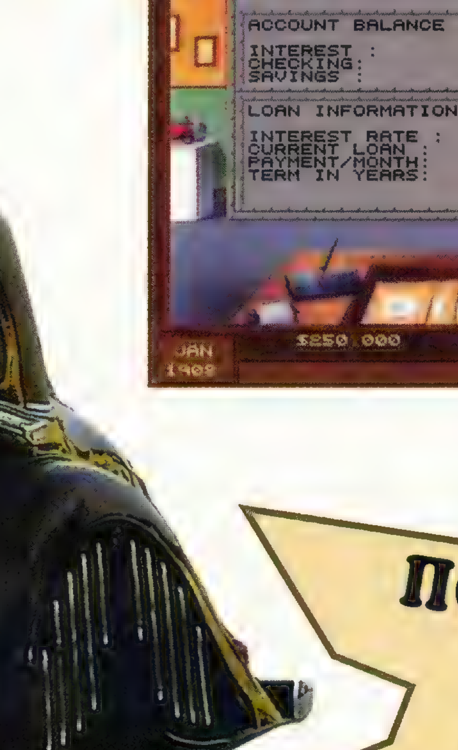




НЕМНОГО ОБ УПРАВЛЕНИИ

Игра имеет удобное управление как мышкой, так и клавиатурой. Одновременное использование и того и другого, без сомнения, оптимально. Нажимать на кнопки можно или мышкой или нажатием синей буквы в названии кнопки. Ввод цифр более удобен с клавиатуры, не забудьте только включить NYM LOCK и цифровая клавиатура в вашем распоряжении. Нажатие правой кнопки закрывает текущее окно, иногда с потерей внесенных изменений, иногда нет, несколько нажатий на нее обязательно приведут вас на рабочий экран.







ПОЛЕЗНЫЕ СОВЕТЫ

Не ставьте много сборщиков на конвейер, это не даст эквивалентного прироста производства, но обойдется вам в копеечку. При низком техническом уровне заводов, оптимально 5 сборщиков на конвейере, при дальнейшем совершенствовании постепенно увеличивайте это число. Чтобы определить оптимальное число, поделите количество произведенных машин на заводе (цифра BUILT, в рубрике MODEL, в отчете на столе административного корпуса) на количество их собравших рабочих, должна получиться цифра между 1,5 и 2.

Реклама, без сомнения, увеличивает объем продаж, но постарайтесь не доводить дело до того, что весь ваш доход будет уходить в карман газетчиков. Но, если в газетах начали писать, что ваша машина жрет топливо, как танк, и перед посадкой в нее необходимо оформить страхование жизни, а ваша машина ничем не хуже, чем у конкурентов, значит, пора добавить денег четвертой власти.

Не забывайте сравнивать свои цены на автомобили и конкурентов (отчет MODEL COMP в администрации), поддерживайте свои цены пониже, чем у конкурентов, это спасет от лишних потерь. Но не забывайте посматривать на технические данные машин конкурентов (рубрика SUBSYS LVL в администрации), если ваша машина лучше, можно смело ставить цену выше цен конкурентов.

Как бы вы не рекламировали свое средство передвижения, если оно хуже по техническим характеристикам, брать его будут плохо. Не жалейте денег на ученых. Вот приоритетный список первых изобретений: двигатели, тормоза, подвеска.

В конце месяца выдается список всех возможных действий, красная галочка показывает произведенное действие, ориентируйтесь на это решая заканчивать месяц или нет.

Открывая магазины и фабрики в новых регионах, не забывайте установить цену на автомобили, иначе ничего не будет продаваться.

Не забывайте использовать линии поддержки (SUPPLY LINE), есть шанс избавиться от лишних машин, переправив их в другой регион, но это требует транспортных расходов (5 долларов — на автомобиль по суше и 80 по воде).

Начиная игру, не забудьте установить в окне программных установок (FILE OPTIONS MENU), DISSOLVE OFF, иначе у вас зарябит в глазах от бесконечного мелькания точек. Установив DELAY OFF, вы получите максимальное быстродействие игры.

Сергей ВОДОЛЕЕВ (компания ФАНТОМ).

RETURN TO ZORK

ZORK! Как много в этом звуке!... Многие, наверное, ностальгически вздохнут, припоминая текстовый вариант этой замечательной игры, но вряд-ли станут возражать, что «изобразительное» ее решение чем-либо испортило впечатление о зачарованной стране Zork, которую мы освобождали от злобы темных божеств. И, вот поди-ж ты, как быстро летит время — не успели мы вернуться из Zork'a, а уж не позднее осени нас ждет «мщение», точнее, «Nemezis» — так будет называться вторая (или третья?) часть этого волшебного приключения. А в ожидании «возмездия» давайте вспомним «Retorn to Zork».

Если в третьей части, судя по всему, нас ждет гнев древней богини мщения, то во второй, как вы помните, нам предстояло одолеть нехорошего бога Морфеуса (бог сна, если верить грекам). Благодаря его стараниям, а также неким природным катаклизмам между двумя мирами, проход между которыми был надежно закрыт еще в самой первой текстовой игре, вновь образовалась лазейка, в которую стали просачиваться разные нехорошие существа и явления. А вам, волею судеб, предстоит восстановить порядок вещей.

Вместо предисловия: нижеследующий текст отражает лишь ключевые моменты игры, те действия, без которых вы никак не продвинетесь дальше. «За кадром» осталось довольно много второстепенных моментов, то, что любой вполне может постичь сам. Если вы не поленитесь разговаривать с каждым встречным, спрашивать о предметах, фотографиях, карте и магнитозаписях, то наверняка испытаете радость маленьких открытий, которых в этой игре очень много.

Итак, провалившись в некую пространственно-временную дыру, вы оказываетесь на горной дороге, неподалеку от старого маяка. У вас есть некий набор предметов (вызов — правая кнопка мыши), а также волшебный артефакт — телеорб, из которого старый волшебник дает вам разные полезные советы и вводит в курс дела. Первым делом сфотографируйте все объекты, какие удастся (не забывайте это делать постоянно!), а магнитофон автоматически запишет все, что вы слышите.

Внимание! Если у вас нелады с английским, или, паче чаяния, нет звуковой карты, тогда точно запоминайте (записывайте) чему какая магнитозапись соответствует. Впоследствии это будет очень важно знать.

Затем подберите камень слева от тропы и запустите им в птицу неизвестной хищной породы (vulture). После этого можете прочитать надпись на плакате, на котором сидела птица. Стебелек гороха лучше пока не трогать.

Следующая остановка — маяк. Поговорите с его хозяином. Выходите на улицу и обойдите маяк слева. Срежьте кинжалом виноградные лозы и свяжите ими доски, которые лежат на берегу. Садитесь на плот и плывите по реке, которая принесет

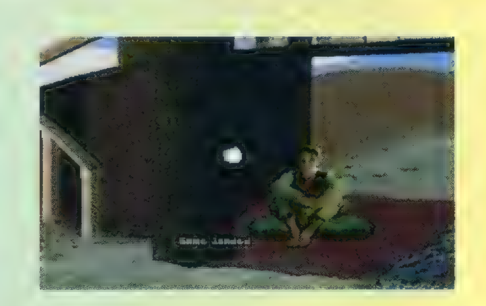
















вас в город WEST SHANBAR.

На этом этапе, как и во всей игре, порядок действий, если он не нарушает общую последовательность событий, не имеет значения. Исследование города можно начинать с любого дома, но лучше — с мэрии (town hall). Поговорив с мэром, ознакомьтесь с содержимым ящиков справа. Если вы хорошо знаете английский язык, то нижеследующий текст можете не читать, чтобы не портить себе удовольствие от самостоятельной игры. Ибо в этой картотеке содержатся подсказки по всем принципиальным моментам игры.

В здании напротив (школе) вам надо пообщаться с миссис Пейпер, учительницей. Чтобы попасть в школу, позвоните в колокол (ударьте в него чем-нибудь металлическим). После небольшого экзамена (вам понадобится руководство по игре) миссис Пейпер даст вам дневник, содержащий хроники Зорка и много других интересных записей. В разрушенном здании (напротив запертого магазина) возьмите коробку и медную ручку (crank). Для чего там бегают белые мыши — неясно. Для интереса можете их поймать и посадить в коробку. Теперь идите к старой мельнице. Войдя в нее, можете выпить стаканчик со стариком, а можете сразу выйти через дверь напротив и рядом с машиной взять ключ от магазина. Что дают манипуляции с водяным колесом слева — выяснить не удалось. Вернитесь в город, в магазин и возьмите в кассовом аппарате деньги и билеты. Батарейка на полке позволит оживить замолчавший телеорб, но можете и не делать этого. По правде, старый маг бывает не в меру назойлив, а его советы имеют ценность только для знатоков английского.

Выходите из магазина и загляните под мост. Поболтав с мальчишкой-клошаром, отдайте ему билеты в Dizzy World, и взамен он одарит вас своей единственной драгоценностью (gift), внешне похожей просто на кусок грязи. До поры в WEST SHANBAR вам больше делать нечего. Идите на мельницу и начинайте пить с хозяином. Однако, налитое гостеприимным мельником надо выливать в кадку с фикусом. После этого щелкните на две рюмки в меню (это означает тостирование) и «выпейте» пустой стакан. Повторите эту операцию четыре раза, пока старик не упадет. Подберите с пола серебряный бокал и выгляните на секунду на улицу. Вернувшись в дом, вы обнаружите хозяина вновь сидящим, но на другом месте. В люк пока лезть не стоит. Лучше еще «выпейте». После третьего тоста спросите его о ключах (перечеркнутый знак в меню). После того, как старик даст вам ключи, залезайте в подвал. Перед вами дверь, за которой — новое измерение и город NEW WEST SHANBAR.

Здесь вы также можете идти в любом направлении, но мы предлагаем начать вам с самого города (дорога прямо). Зайдите в MOODOCK'S ARMOURY и сыграйте с хозяином в нечто вроде шахмат. Цель игры — запереть его фигуру — достигается довольно просто. После победы он даст вам старый ржавый меч и древнюю монету. Меч лучше сразу отнести кузнецу. Затем можно нанести визит сельским жителям. Перейдите мост и идите налево. Возьмите книгу у клоуна. Идите налево и увидите домик. Войдите в дом через одно из окон. Войдите во вторую дверь слева. После того, как вас ударит приятная девушка (ее зовут Ребекка) и вы очнетесь, ответьте на ее вопросы (вновь понадобится руководство по игре). Затем вам надо будет взять в спальне зеркало со стола, в кухне мыло, термос и мясо из холодильника. Плиту лучше не трогайте. Здесь же можно попытаться отмыть то, что вам подарил клошар под мостом (еще это можно сделать в гостинице). Положите мыло в раковину и откройте кран. Затем помойте «gift»









rol Dam # 3

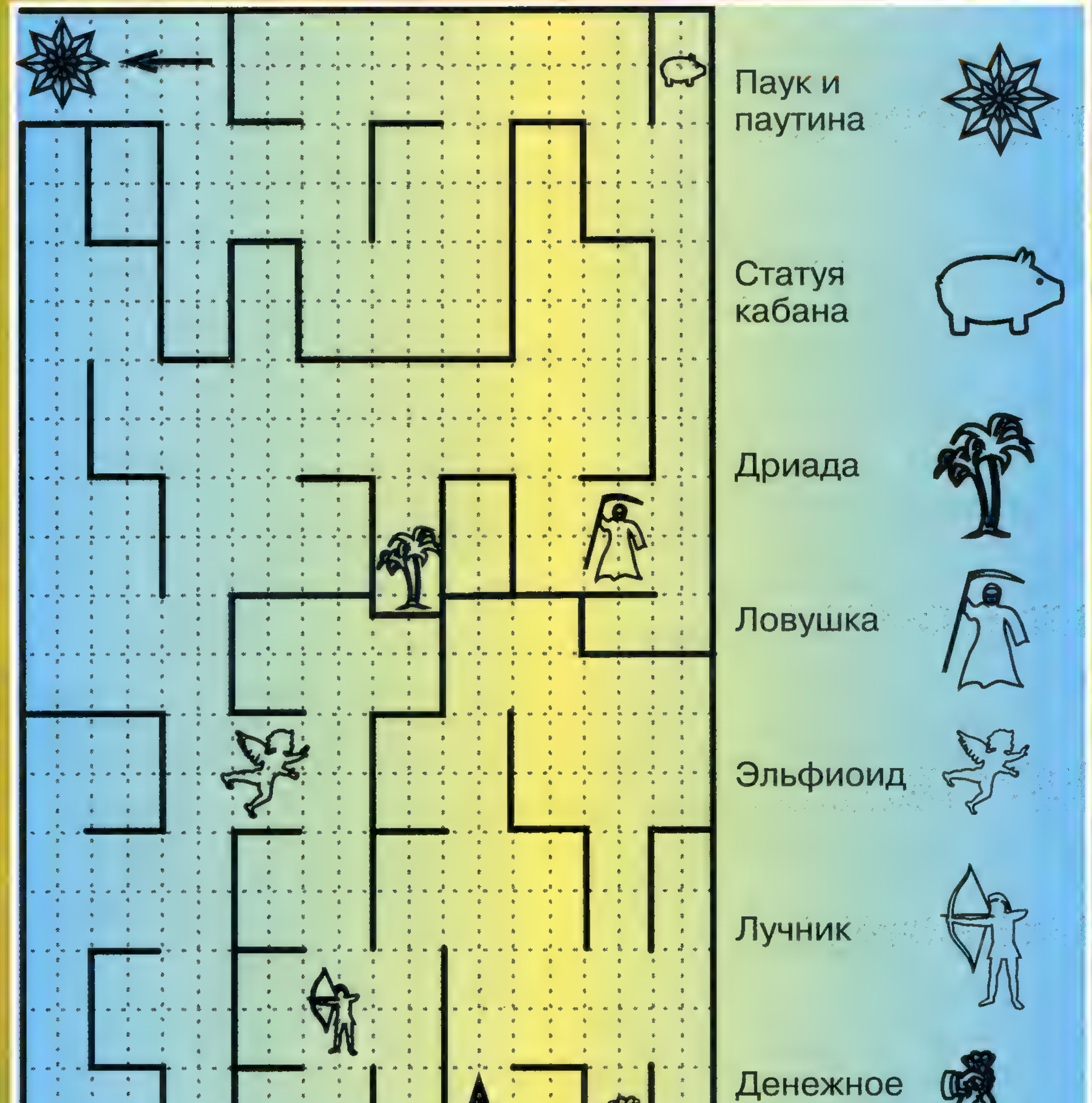


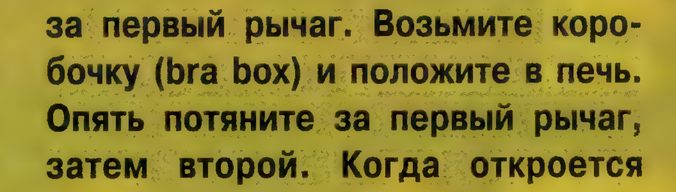






в мыльной воде. Вы получите кусочек металлического диска. Заодно, если вы этого не сделали раньше, наполните серебряный бокал водой. Наконец, в комнате слева познакомьтесь с Алексисом — адским псом. Выходите из дома и идите направо. Перед вами старая мельница. Используйте имеющуюся у вас ручку на двери. Когда мельница развалится, возьмите морковь. Идите направо и войдите в красный дом. Извинитесь (apologetic) перед хозяином ранчо. После этого он разрешит вам брать на его дворе все, что вам нравится. Выходите на улицу и возьмите с земли коробочку. Затем зайдите в коровник. Возьмите сено и положите его рядом. Затем подожгите сено и погрейте руки над огнем. После этого можно доить корову. Наполните термос, а затем дайте ей морковку. Идите в город. По дороге можете встретить Ребекку. Большой роли эта встреча (она не последняя) не играет. В городе подойдите к последнему зданию слева и потяните



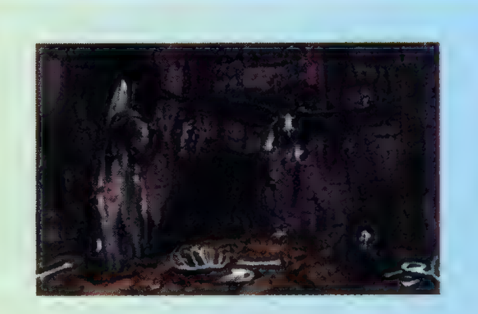


за первый рычаг. Возьмите коробочку (bra box) и положите в печь. Опять потяните за первый рычаг, затем второй. Когда откроется ящик, вместо коробочки будет лежать раскаленная проволока — охладите ее водой из бокала. Проволокой можно открыть запертый магазин (вы наверняка уже дергали эту дверь). Потрясите коробку с хлопьями и возьмите свисток. Поймайте крысу и положите ее в ящик, но, если у вас там уже есть белые мыши, то выпустите их, иначе мыши загрызут крыс (да-да, именно так, мыши — крыс). Дойдите до развилки на выходе из города. Идите налево. Поднимите квадратики (tiles) с земли. Повернитесь на 180 градусов и возьмите раму. Положите квадратики в раму и посмотрите на нее. Вам предстоит поиграть в пятнашки, так чтобы получилась фраза «Water unseen at falls mix with bat dropping yields potion for». Когда вы соберете пятнашки в вышеуказанном порядке, вам дадут последнюю фишку. Наигравшись, подберите с земли еще











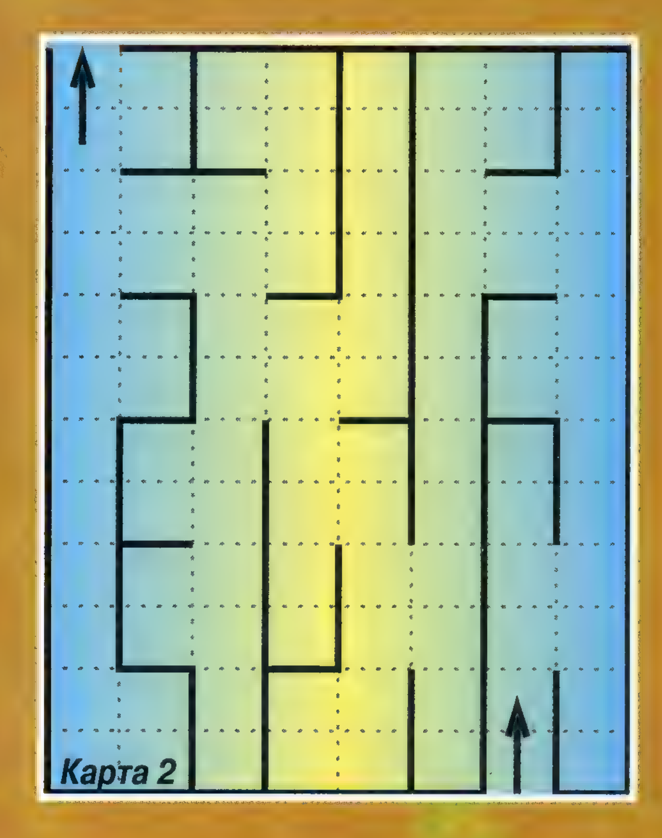


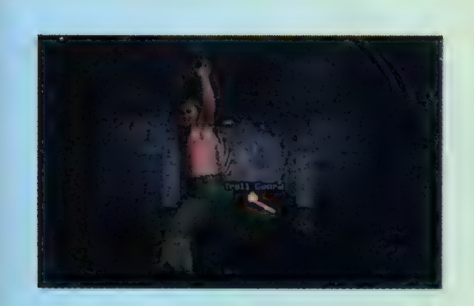
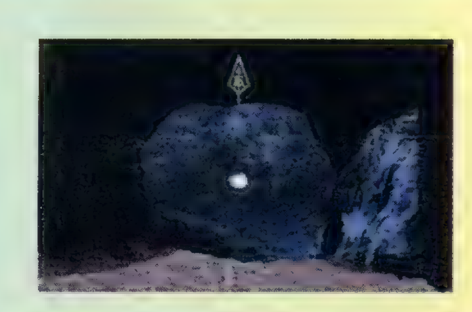

несколько кусков разбитого диска и светящиеся камни. Теперь идите обратно в город. Если ваш меч еще не готов, тогда идите в гостиницу. Заплатите Молли и поднимайтесь в свой номер. Положите светящийся камень на тумбочку и изучите пульт над ней (реклама, однако). Затем выключите свет, и вы уснете.

Итак, начинается самая главная часть игры. Возьмите меч у кузнеца и идите в лес под названием Forest of the Spirits (поворот налево у развилки – карта 1). Идите NORTH, EAST, EAST, SOUTH. Вы окажетесь у денежного дерева. Рубаните его мечом и подберите упавшие монеты. Меч ваш сломался. Идите обратно в город. Возвращайтесь в кузницу и верните кузнецу сломанный меч. Получите взамен рецепт нового меча (если он не дает, то пригрозите). Идите к лодочнику Бену. Поговорите с ним о веревке, которую он держит в руках. Затем покажите ему фотографию Ребекки, или миссис Пейперс. Он должен дать вам письмо. Затем дайте ему рецепт меча и получите новое оружие. После всего еще разок загляните к корове, чтобы наполнить серебряный бокал (точнее, переливаете в бокал из термоса и наполняете термос). Уходя, не забывайте угостить корову морковкой.

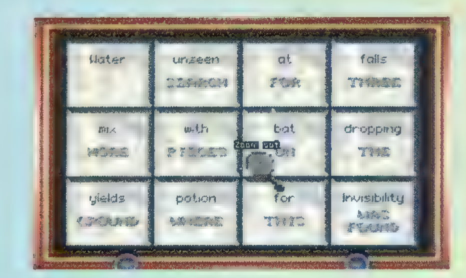
Теперь — на ваш выбор — можно прокатиться на лодке и передать письмо очаровательной ведьме Ita или же отправиться в Шепчущий лес (Whispering Woods) (направо от развилки). Предлагаем вам первый вариант. Заплатите Бену и садитесь в лодку. Как работает мотор, догадаетесь сами. Заходите в дом-дерево и знакомьтесь с хозяйкой. Говорите с ней дружелюбно. Когда диалог закончен, покажите ведьме молоко. Затем отдайте ей письмо. Ведьма с восторгом прочитает письмо и удалится. Возьмите ее посох (stick) и выходите через дверь напротив. Используйте посох ведьмы на каждом островке. Если он тонет, то там трясина. Общий курс держите на восток. Выбравшись из из болота, пошатайтесь немного по городу и вновь поезжайте к ведьме. В этот раз покажите ей термос с молоком и она разрешит вам взять летучих мышей. После этого снова придется проделать путь через болото. Теперь держите путь в Шепчущий лес. Выпустите там летучих мышей и следуйте за ними (по дороге не забудьте подобрать их помет). Если круг вашего зрения внезапно начнет сужаться, выпейте молоко (лучше из бокала), и зрение придет в норму. На случай, если вы сначала решите идти в лес, даем вам карту (карта 2).

На пристани ударьте в колокол, а когда появится перевозчик, покажите ему древнюю монету. Идите к дому Канука. Войдя в дверь, вы увидите гуся. Возьмите свиток с заклинаниями и прочитайте их гусю. Гусь превратится в человека. Покажите ему кусочки диска и затем входите в бутылку, справа. Заходите на корабль и поднимайтесь на мачту. Увидите номер на парусе. Номер нужно запомнить. Заходите в каюту, берите тряпку (rag) и идите к сейфу. Откройте его. Шифр сейфа вы видели на парусе. Возьмите в нем куски диска и ржавую металлическую пластину. Потерев тряпочкой пластину, получите чистый кусок металла (назначение этой про-









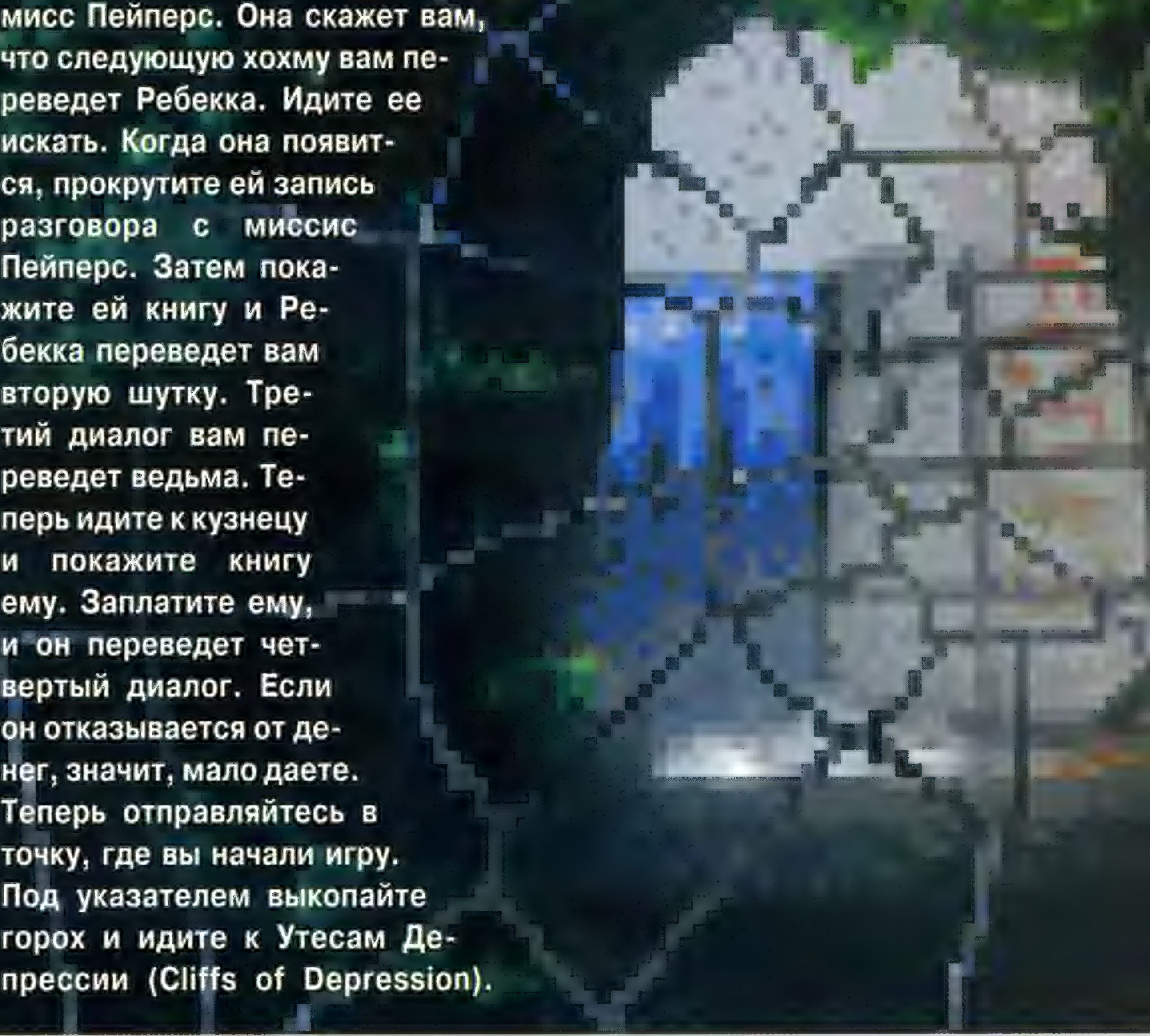


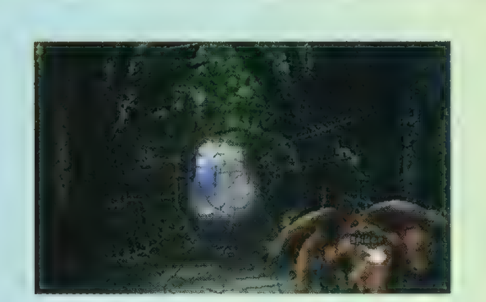
цедуры неясно). Теперь нужно взять в руки зеркальце из вашей сумки. Выходите из бутылки. Коварный Канук начнет читать заклинания, но они отразятся зеркалом. Он превратится в гуся. Скормите гусю письмена, и он снесет яйцо. Используйте на яйце нож, и свиток снова у вас. Трюк этот можно делать бесконечно, и значение его совершенно непонятно. На двери жилища Канука мечом отковырните магнит и соедините его со свистком. Теперь, если подуть в свисток, то с небес спланирует знакомая нам птица (вы, конечно, дули в свисток и раньше, но без магнита) и будет готова перенести вас в любое место, где вы уже побывали, стоит только указать его на карте.

Идите в денежный лес, следуя по данной карте.

Первая ваша остановка — Лучник. Бедняга слеп. Дайте ему молока и он убежит, на радостях бросив свои пожитки. Подберите все, что он оставил. Теперь идите к мотыльку-эльфиоиду (Fairy Area). В темноте зажгите спичку. Поговорите дружески с хозяйкой и она даст вам мешочек с сонным снадобьем. Далее идите к Дереву-духу или Дриаде (Tree Spirit). Послушайте ее занудливую песню и сделайте соответствующий вид (Bored). Зачем это надо, не знаю. Наверное, можно и не делать. Дойдя до ловушки, бросьте туда что-нибудь, а затем разрубите ее мечом, если эта вещь вам еще нужна. Статую кабана надо порубить мечом и взять оттуда еще один кусок диска. С пауком пока поделать ничего нельзя.

Теперь настало время вновь заглянуть в верхний мир. Перенеситесь к мэру. Покажите ему книгу, взятую у клоуна, и мэр переведет вам одну шутку. В школе покажите книгу мисс Пейперс. Она скажет вам, что следующую хохму вам переведет Ребекка. Идите ее искать. Когда она появится, прокрутите ей запись разговора с миссис Пейперс. Затем покажите ей книгу и Ребекка переведет вам вторую шутку. Третий диалог вам переведет ведьма. Теперь идите к кузнецу и покажите книгу ему. Заплатите ему, и он переведет четвертый диалог. Если он отказывается от денег, значит, мало даете. Теперь отправляйтесь в точку, где вы начали игру. Под указателем выкопайте горох и идите к Утесам Депрессии (Cliffs of Depression). Закиньте веревку на сук и спускайтесь вниз. Заходите в клуб (горох служит пропуском) и используйте магнитофон, чтобы собравшиеся услышали по очереди запись четырех шуток. Им понравится ваше выступление, и в качестве приза вы получите очередной









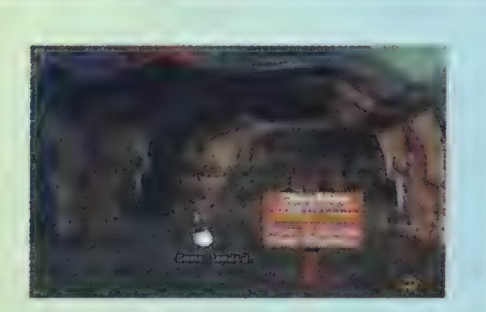







кусочек диска. Отправляйтесь на маяк, но прежде возьмите веревку. Отдайте смотрителю светящийся камень, затем покажите ему кусочки диска и получите от него завершающую часть диска. Поднимитесь наверх и завяжите веревку на перилах так, как вас научил лодочник Бен. Прицепите к веревке бумеранг. Забросьте веревку на дерево. Идите в храм. Возьмите у статуи щит. Заходите в храм и дружески поговорите со жрицей. Дайте ей свой меч и она освятит его. Затем снимите веревку с бумерангом и снова возвращайтесь в храм. Во дворе его увидите пролом в заборе. Идите туда и попадете в милитаризованный лагерь гномов. Там вы получите в подарок шахтерский шлем. Идите налево, вверх и попадете в шахту. Садитесь в тележку и пускайтесь в путь. П — поворот направо. Л — поворот налево. В — вперед. Проезжаете первые повороты и сворачиваете только на следующих. Ваш путь такой: Л П В П Л П В П Л Л П В. Итак, вы попали в «музей». Вам нужно вручить каждому изваянию его вещь. Начинайте слева направо: 1) посох колдуньи; 2) бумеранг; 3) термос; центральную статую пропускайте; 4) шлем и ящик; 5) щит; 6) телеорб. Затем положите кусочки диска в середину бассейна. Нажмите на зеленую кнопку. Диск воссоединился. Забирайте диск и все свои вещи, и отправляйтесь к пещере троллей. Там одевайте шлем и вступайте в сражение с охраной. Первый должен быть сражен ударом слева. Второй — ударом снизу. Третьего зарубите сверху. Вперед. Перед вами король троллей. Пригрозите ему и он выложит вам талисман, отпугивающий паука. Идите в лес духов. Найдите там паука и покажите ему талисман. Паук ретируется. Разрубите мечом паутину и идите к плотине. Забирайтесь наверх и наполните пробирку водой из водопада. Туда же киньте мышиное дерьмо и у вас готов напиток невидимости. Теперь идите к Утесам Депрессии. Развернитесь на 180 градусов и идите налево. Киньте в невидимую преграду ваш диск и вам откроется Замок Забвения. Подойдите к воротам и используйте лук со стрелами. Перед вами открыли двери. Смело вперед. Наткнувшись на охранника, станьте невидимкой и прокрутите ему запись лая адского пса Алексиса (а если прокрутить ему усыпляющую песню Дриады?). Идите вперед и окажетесь в пещере с двумя потоками лавы. Вот вы и попали в самое сердце царства Морфеуса. Выбрасывайте из сумки все, что там есть. Лава отступит и можно идти вперед, через пропасть. Вы — в логове Морфеуса и он сам перед вами. Вам предстоит поиграть с ним в игру, схожую с той, что вы уже видели. Правила очень просты. Ваша фигура ходит как обычный шахматный конь. Фигура Морфеуса ходит как заблагорассудится Морфеусу. Ваша задача сводится к тому, чтобы запереть его фигуру. Если вам удастся это — радуйтесь, вы победитель. Если вас постигла неудача, то вы присоединяетесь к коллекции каменных фигурок, которые бог сна собирает в свободное время. Итак, будем надеяться на ваши умственные способности.





ВОПРОСЫ

1. Караул! Став счастливым обладателем CD диска с игрой Bioforge, уже на второй день я испытал отчаяние. Выбравшись на центральный пульт управления, я никак не могу разобраться с тремя вещами: код допуска, идентификация руки и отключение защиты в четвертой камере. Набрав код 10585, получаю ответ, что, мол, код не соответствует руке. В моем распоряжении только два вида рук: моя собственная трехпалая, а-ля черепашка-ниндзя, и рука синего психа. Может быть, нужна рука третьего заключенного, из четвертой камеры? Но как туда попасть?

Николас БОБОВИЧ, Москва

ОТВЕТЫ

"Корона" №5 вопрос 1

Ultimate Domain

Надо читать инструкции к играм. Кристаллы в игре Ultimate Domain, называемые Jewels of Neort, посвящены древним богам. Боги, разгневавшись на одного глупого короля, который похитил эти камни для своей возлюбленной, опустошили Дженезию. Одна из главных задач играющего — собрать хотя бы семь из девяти камней, чтобы вернуть себе и своему народу милость богов. Далее. Соотношение добычи камня и железа зависит от места расположения дрилла. Определите это сами. Архитекторы начнут работать зимой при трех условиях: высокая мораль, достаток пищи и воды, достаток материалов.

С приветом!
Павел СКОБЕЛЕВ, Москва

"Корона" №6 вопрос 1

Space Quest 5

Чтобы правильно ответить на экзамене, нужно «умело» (вспомните школу) заглянуть в тетрадь отличника-мутанта, сидящего слева от Роджера Вилко: 1d, 2e, 3e, 4c, 5e, 6c, 7e, 8d, 9a,10a

Александр РЯБИНИН, Балашиха

"Корона" №6 вопрос 2

Prince of Persia II

Во втором «Принце», действительно, как и в первом, есть ключ — MAKENIT. Пробуя различные комбинации клавиш ALT+буква, CTR+буква, SHIFT+буква, можно достичь очень интересных результатов. Предлагаю вам самим испытать радость маленьких открытий.

Сергей ПРОТАСОВ, Москва

ЭКСПРЕСС-ОТВЕТ

Lion King

Во втором уровне самый-самый последний жираф меня скидывает в воду. Прыгнуть с него некуда, т.к. он стоит в самом конце экрана, а экран не передвигается вперед. Как быть?

Сергей ГРАМЗИН, Москва

Ответ дает наш штатный специалист по королям и львам Владимир Суслов.

Порядок действий на этом этапе должен быть таков:

1. Порычите на самую нижнюю обезьяну на первом острове.
2. Прыгните на первого носорога на первом острове и попадете на второй остров.
3. Порычите на обезьяну напротив.
4. По бревнам пропрыгайте обратно на первый остров.
5. Прыгните на первого носорога на первом острове и попадете на верхушку дерева.
6 Порычите на верхнюю обезьяну;
7. Порычите на нижнюю обезьяну на первом острове.
8. Прыгните на первого носорога на первом острове, он доставит вас в конец этапа.

Jurassic Park

Никак не могу пройти второй уровень. Напишите коды хотя бы до третьего уровня!

Сергей ГРАМЗИН, Москва

С удовольствием отвечаем вам, Сергей. Тем более, что, порывшись по сусекам, мы наскребли паролей ровно на эти три уровня. Вот они:

1. B14A57E8
2. 3B5FB7E8
3. 0377D7E8

P.S. Кто знает больше, расскажите. С удовольствием опубликуем.

Ред.

The 7th Guest

«Дорогой редакции» пишет Андрей Бабанин из Москвы.

Подскажите, пожалуйста, как решить в игре The 7th Guest головоломку, в которой надо составить предложение из консервных банок (на кухне). Никак не могу догадаться, что это за предложение (по моему, его составить невозможно, так как из гласных там только несколько Y).

Дорогой Андрей! Тебе крупно повезло, поскольку нам такое предложение составить удалось. В одном из ближайших номеров мы обязательно опубликуем полное решение этой игры, а пока охотно поделимся крупицами нашей мудрости.

Конечная фраза должна выглядеть следующим образом:

Shy
gypsy slyly
spryly tryst
by my crypt

«Дорогая РЕДАКЦИЯ», Москва

СОВЕТ

Heretic

СКОРАЯ ЭЛЬФИЙСКАЯ ПОМОЩЬ

Вы уже прошли Heretic до конца? Что? Вас убивают на четвертом уровне? Вы не знаете, где найти самое крутое оружие? Так ведь это же «ДУМ-3», и тут есть коды! А, вы уже пробовали «думовские» коды, и они самым коварным образом превращали вас в ничто, верно?. Так ведь в Id Software не дураки, поэтому коды здесь другие. Вот такие:

RAMBO (тот самый) — получаете все оружие и все боеприпасы;

SKEL — в вашем распоряжении все ключи;

QUICKEN — полный пофигизм или «режим бога» (бессмертие, бессмертие!). Повторный набор кода возвращает в исходное состояние;

KITTY — прохождение сквозь все на свете (повторный набор — исходное состояние);

MASSACRE — эпидемия падучей среди монстров;

SHAZAM — увеличение мощи оружия;

RAVMAP — открывает всю карту уровня в режиме карты (нажмите tab);

RAVMAP — повторный набор этого же кода в режиме карты показывает все объекты, в том числе и «секретные»;

PONCE — полностью восстанавливает здоровье;

ENGAGE(XY) — выход на заданный уровень и эпизод. X — номер эпизода, Y — номер уровня. Набирать без пробелов и скобок;

COCKADOODLEDOO — клич боевого цыпленка табака. Превратившись в курицу (или утку?), можно пробираться в маленькие отверстия, однако практический смысл этого трюка неясен. Наверное, это просто хохма;

GIMME — набор этого кода, плюс определенная буква, дает один из артефактов, встречающихся в игре:

a: Кольцо Неуязвимости;
b: Сфера Тьмы (невидимость);
c: Голубая пробирка (25 процентов здоровья);
d: Магическая фляга (полное здоровье);
e: Книга Силы (увеличение мощи оружия);
f: Факел;
g: Временная бомба Древних;
h: Магическое яйцо;
i: Крылья Гнева;
j: Машина Хаоса (экстренная телепортация).

Вот, вроде и все. Желаем успехов в борьбе за правое эльфийское дело.

Братья ЕРЕТИКОВЫ, г. Жуковский

Black Thorne

Виктор Стойкий из Красноярска прислал очередную серию кодов на все уровни этой игры.

2. FBWC
3. OP7R
4. WJTV
5. RRYB
6. ZS9P
7. XJSN
8. CGDM
9. TJ1F
10. GSG3
11. BMHS
12. Y4DJ
13. HCKD
14. NRLF
15. J6BZ
16. MJXG
17. KSCH
18. L8VJ
19. PBKT
20. TNLQ
21. FMWY
22. L2RP



Catacomb Abyss

Мурманчанин Сергей Сабодах, сообщает, что ему будет очень приятно поделиться своими секретами с нашими читателями. Нам также очень приятно, что ему очень приятно... Х-м... Ну, ладно, к делу.

По правде говоря, игра Catacomb Abyss нам незнакома, но, раз в нее играют в Мурманске, то, наверное, она того стоит.

Тут, по сообщению Сергея есть следующие ключи:

F10+I — ключи, оружие и др. (что входит в понятие «др.», Сергей не указал);

F10+G — неуязвимость;

F10+J — левитация;

F10+N — прохождение сквозь стены;

F10+Z — остановка времени (и плохих). Очевидно, «плохие» застывают в неподвижности.

F10+Q — выход. Самая ценная комбинация.

Судя по письму, в игре есть и другие сочетания, но Сергей их не указал. Зато он сообщил, что «некоторые из вышеуказанных кодов подходят к некоторым эпизодам игры Commander Keen (к шестому точно), и, наверное, к Bio-Menace (уж больно похожа!).



KING'S QUEST VII: THE PRINCELESS BRIDE

КОРОЛЕВСКАЯ ЗАДАЧА VII: НЕВЕСТА БЕЗ ПРИНЦА

СПЛОШНЫЕ ПРОБЛЕМЫ

SIERRA OnLine 1995

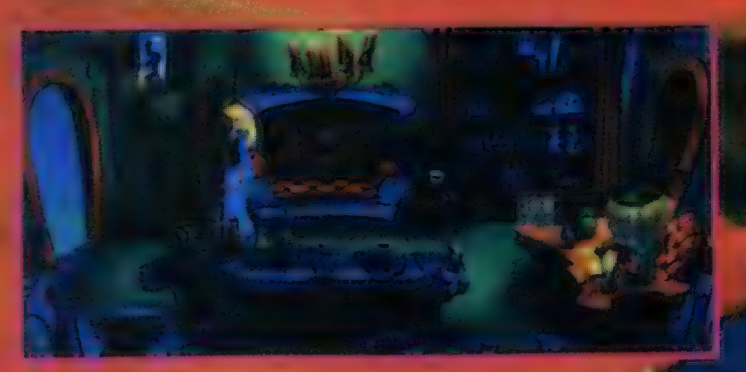
Все в этом мире изменяется, игровые сериалы — тоже. Правда, в отличие от всего остального они почти всегда изменяются к лучшему.

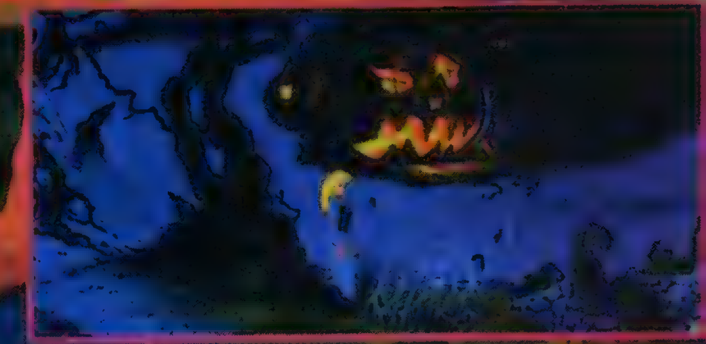
King's Quest с самого начала находился у фирмы «Sierra» на несколько особом положении. Это было «любимое дитя» Роберты Вильямс, одного из самых видных деятелей «Sierra». Мир «King's Quest» — это мир волшебных сказок, новых и знакомых с детства, и поэтому он просто обязан быть ярким и красивым. Мне кажется, что King's Quest VII завершил поиски художественной формы сериала и довел ее до совершенства. Все предыдущие попытки повысить реализм зрелища все же были не очень уместны в сказочном сериале — впрочем, это чисто личное мнение. Нормальная волшебная сказка и не должна быть похожей на реальность, это совершенно другой, необычный и феерически прекрасный мир. И для его воплощения нашелся идеальный способ — мультипликация.

Итак, перед вами — полноценный мультфильм, но такой, в котором вы управляете всеми действиями двоих героев. Это принцесса Розелла и ее матушка Валанис. Несмотря на почтенный возраст — двадцать лет! — Розелла упорно не желает разделить судьбу всех принцесс в мире, выйти замуж и заняться важными государственными делами. Классическая фраза «Тебе что, принца надо?» здесь совершенно неуместна, на принцев Розелла насмотрелась и они ее решительно не привлекают. И вот во время очередной прогулки на свежем воздухе и нравоучительной беседы непоседливая Розелла заинтересовалась своим отражением в речке, дотронулась рукой до водной глади и... исчезла в магическом водовороте! Валанис прыгнула за ней, но вихрь разметал их.

Вращение замедляется. Снова твердая земля, только довольно безрадостная. Рядом с Валанис — песок, кактусы и голые скалы. Хорошо еще, что она очутилась не посреди пустыни, а в каком-то оазисе. Унылый пейзаж немного оживляется безумными прыжками и воплями непонятного мелкого существа, но оно проносится мимо так быстро, что его даже













не удается разглядеть. Пора приниматься за дело, даже за несколько дел: выбраться из пустыни, найти Розеллу, выяснить, по чьей вине в королевском саду происходят такие безобразия...

Рассказывать о самом сериале King's Quest, наверное, не стоит, слишком хорошо его знают все вокруг. Поэтому остановимся чуть подробнее на самой игре. Над разработкой King's Quest VII работала целая бригада профессиональных художников-мультипликаторов с опытом работы над мультфильмами. Выдерживался стиль, близкий к графике классических диснеевских мультяшек. Особенно восприятие King's Quest VII выигрывает от применения роскошной графики SVGA. Первоначально предполагалось, что завершенная игра будет занимать целых два компакт-диска, но окончательная версия все же уместилась всего на одном. После завершения проекта Роберта Вильямс сосредоточилась на завершении следующего приключения от Sierra, оно называется Phantasmagoria — это крайне мрачные готические ужасы. Подобная разносторонность натуры внушает уважение.

Приключения Розеллы разделены на 6 частей-глав. С началом новой игры вы можете произвольно выбрать главу, вовсе необязательно начинать все с самого начала. В разных главах вам придется управлять действиями то Валанис, то Розеллы. Игровые задачи и головоломки по уровню сложности примерно соответствуют предыдущим играм сериала King's Quest, порой среди них попадаются весьма хитроумные. Хотя игровой интерфейс упрощен и ясен до предела, осилить игру не так уж легко.

King's Quest VII имеет сразу два принципиальных отличия от предыдущих игр серии; он выпущен только в версии для CD-ROM и стал первой игрой цикла, ориентированной исключительно на работу в среде Windows. Наверное, решение это было нелегким — любое графическое приложение под Windows работает все же несколько медленнее, чем его DOS-аналог, и с этим ничего не поделаешь. Причина же перехода на платформу Windows заключается не в моде, а в заметном сокращении сроков разработки продукта, поскольку разработчику не надо мучиться с графикой и звуком — многое сделано за него. Однако игра в целом идет во вполне приличном темпе. Если задержки и случаются, то их причиной становится недостаточная скорость передачи данных с CD-ROM.

Сргей ВОДОЛЕЕВ
(Компания «Фантом»)



Технические рекомендации

Для игры необходим IBM-совместимый компьютер, процессор не ниже 386 DX 33; 4 Mb RAM; двухскоростной CD-ROM drive; графика SVGA; ОС WINDOWS; звуковые карты: Sound Blaster, AdLib, Gravis Ultrasound и совместимые;





ВЗГЛЯД СКВОЗЬ ПРОРЕЗЬ МЫШИ

Наверняка каждый нормальный мужчина обожал в детстве фильмы-вестерны и мечтал побывать на месте главного героя, чтобы блеснуть умением снайперской стрельбы по нехорошим злодеям. Сознайтесь, было ведь? Впрочем, объяснять популярность игр «с видом из глаз» реализацией детских несбывшихся мечтаний вряд ли правомерно, слишком уж много взрослых тратят долгие часы на блуждания по полным смертельных опасностей лабиринтам «Doom» или космическим базам «Dark Forces». Однако вид «из глаз главного героя» еще не подразумевает обязательного трехмерного синтеза. Оригинальный подкласс таких игр составляют так называемые «видеотиры» американской фирмы «American Laser Games». До поры эти игры существовали лишь в виде игровых автоматов, однако с повсеместным внедрением мультимедиа-технологий любой владелец компьютера с CD-ROM может отдать должное этому захватывающему (пусть и не самому интеллектуальному) развлечению, лежащему на пересечении жанров интерактивного кино и аркады с видом из глаз.

Идея, лежащая в основе «видеотира», довольно проста. На экране воспроизводится сюжетный видеофильм, снятый как бы глазами главного героя. В определенных точках сюжета требуется вмешательство игрока, в данном случае оно сводится к тому, чтобы мгновенно среагировать на появление очередного «мерзавца», переместить на него прицел вашего револьвера (пулемета, бластера — ненужное вычеркнуть) и опередить его с выстрелом. Если прицел был точен, все замечательно — мишень с кошмарным воплем валится наземь, как это бывает только в кино, а вы должны быть сразу же готовы к появлению следующей цели. Бывает, что глазомер подвел игрока или у него кончились патроны, тогда шансов на следующую попытку обычно не остается. Пополнить боеприпасы можно «выстрелом» в нижний срез экрана. Почему-то патроны вечно кончаются в самый неподходящий момент, когда для этого совершенно нет времени. Любая неудача кончается сокращением числа «жизней» и приближением трагического финала.

Само собой, отснять заранее ВСЕ возможные варианты действий игрока просто невозможно, поэтому его свобода действий все же существенно ограничена. Обычно игрок может выбрать лишь следующий фрагмент, находясь у сюжетной «развилки», после чего идет по строго однозначному пути и выбирает лишь между тем, убить или быть убитым самому. Впрочем, для завершения игры ему все равно предстоит осилить все фрагменты.

Самым известным «видеотиром» считается дилогия о бандитах «Бешеного Пса» Мак-Кри — «Mad Dog Mc Cree» и «Mad Dog Mc Cree — 2: the Lost Gold». Как из-



вестно, в ранних вестернах отрицательных персонажей одевали в черные шляпы, чтобы зритель мог отличать их от положительных. Так вот, в «Mad Dog...» это совершенно не нужно, вы даже при большом желании не сможете пристрелить «своего человека», к тому же бандитов можно узнать по усатым и небритым рожам и широкополым сомбреро.

Иной раз приходится брать на мушку и неодушевленные объекты и даже немного думать при этом. Скажем, засевших в доме бандитов можно выкурить оттуда, если догадаться разнести пулей глиняный дымоход — но ведь до этого еще нужно додуматься...а это, учитывая постоянное напряжение и динамизм игры, крайне нелегко. Несколько проще классический случай с дымящимся фитилем динамитной шашки, который нужно отстрелить меткой пулей — это встречается едва ли не в каждом вестерне.

Вторая серия «Mad Dog...» разнообразит игру за счет сюжетной линии с испанским кладом, спрятанным в горах. Среди новых врагов



здесь не только бандиты чудом уцелевшего Мак-Кри, но и кровожадные индейцы с раскрашенными лицами. Сам «Бешеный Пес» уже не полагается на обычный револьвер и нашел себе игрушку помощнее — многоствольный пулемет вроде митральезы.

Для тех, кого не привлекает романтика Дикого Запада, есть и другие видеотиры. Сюжет игры «Who Shot Johnny Rock?» разворачивается в Чикаго 30-х годов. Ассоциации всплывают мгновенно: «сухой закон» и бутлегеры, подпольная торговля виски и расцвет гангстеризма, Аль Капоне и Диллинджер. Вы в роли частного детектива, получившего заказ на расследование убийства популярного певца Джонни Рока от его... ну, скажем, знакомой. Неприятности начинаются почти сразу же; настырные гангстеры лезут прямо в офис. Хлопнешь парочку у двери — тут же лезут в окно. Примечательнее всего хладнокровие, с которым заказчица реагирует на громоздящиеся у ее ног трупы. Коренное отличие от «Mad Dog...» заключается в появлении «парней в белых шляпах» — безвинных гражданских лиц, которых убивать не следует и которые вечно лезут под горячую руку. Когда перед вами оказываются двое одинаковых мужиков с картонками под мышкой, и один достает из картонки автомат «Томпсон», а другой — букетик цветов, право же, трудно удержаться от искушения и не хлопнуть их обоих просто так, для профилактики. Однако за убийство гражданских приходится расплачиваться так же беспощадно, как и за пустую обойму. Опасности подстерегают повсюду — даже из детской колясочки, где сидит в засаде карлик с пистолетом.

Для психологической разрядки вы время от времени можете поменять пистолет на автомат и разрядить всю обойму в неприятное вам существо. Ощущение, право же, незабываемое.

Следующая остановка — США наших дней. Игра «Crime Patrol»! Улицы городов запружены бандитами, грабителями и анархистами. Бравые патрульные полицейские (среди них — и вы) пошли по самому простому пути и просто берут на мушку каждого антиобщественного типа. Классическая фраза «Вы имеете право сохранять молчание...» и т.д. неуместна и не звучит ни разу — и так ясно, что покойник будет сохранять молчание, так зачем напоминать ему об этом? Снова подзащитные граждане лезут под прицел в самый неподходящий момент и приходится сдерживать себя в праведном гневе.

Эта же тематика сохранена в самом новом из всех видеотиров от «American Laser Games» — он называется «Drug Wars». Профессия ваших противников ясна сразу же, это дельцы наркобизнеса и многочисленные боевики.

Наконец, следуя дальше по временной шкале мы забираемся и в далекое будущее. И здесь нет мира и благополучия, шайки «Space Pirates» — то есть космических пиратов — грабят грузовые корабли на просторах космоса. Невзирая на футуристические декорации и грим, игра получилась недостаточно эффектной. Нет, это ни в коем случае не плохо, но можно было сделать и покрасивее, с большим размахом. В содержательной части особых изменений нет; суть остается прежней независимо от того, вооружены ли вы «кольтом» или многозарядным бластером.

Все эти игры существуют не только на IBM PC, но также и на большинстве приставок, использующих компакт-диски — например, 3DO, где среди разнообразной периферии есть и световой пистолет «Game Gun». Применение световых пистолетов, как это сделано в игровых автоматах, в корне меняет весь эффект от игры делает ее существенно более увлекательной и реалистичной.

В графике видеотиров «American Laser Games» упор обычно делается не на качество изображения, а на скорость его подкачки с CD-ROM — паузы, во время которых картинка застывает, а дисковод лихорадочно мигает лампочкой, просто недопустимы и отрицательно повлияли бы на динамизм игры.

Сергей ВОДОЛЕЕВ
(Компания «Фантом»)

TRIP AROUND EUROPE

«Никита» 1995

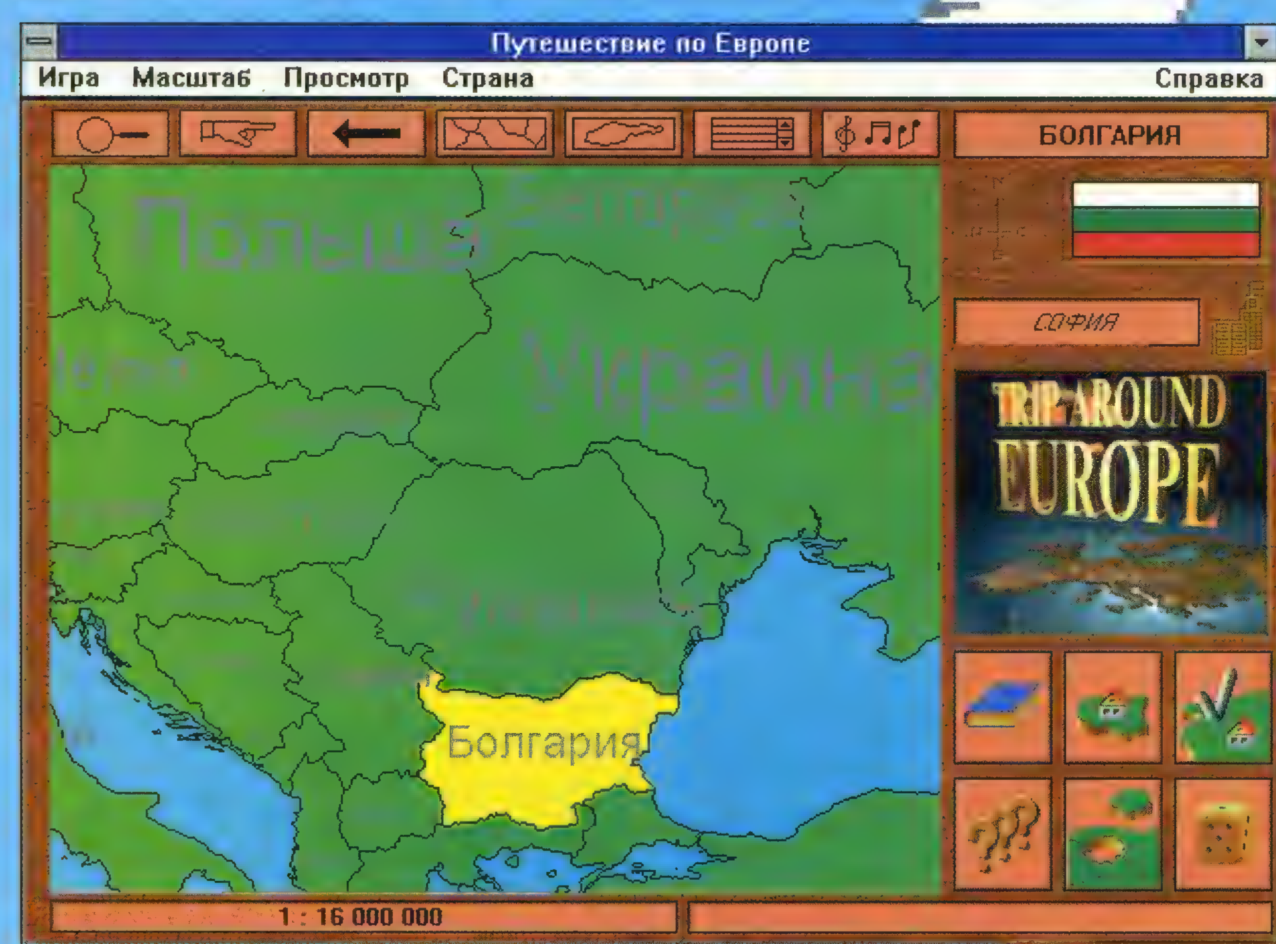


Эта развивающая игра, выпущенная компанией «Никита» в 1995 году, ориентирована на школьников от 10 лет и старше. Программа объединяет в себе справочные свойства и ряд игровых идей, которые должны помочь лучше воспринимать информацию, предлагаемую в программе.

Начнем с критики. К сожалению, продукт не претендует на оргинальность замысла, поскольку подобных географических обучалок с игровыми элементами выпущено немало, в том числе и у нас, в частности, фирмами «Нап Тандем» (об игре «Географикс» см. в этом номере) и «Медокс геймс» (см. следующий номер). Однако, «попутешествовать по Европе», наверняка, не откажутся те, кому продукт первой фирмы покажется слишком простым, а второй — наоборот, черезчур сложным.

Что касается воплощения, то надо отметить, что авторы не предусмотрели стандартной процедуры установки Windows-приложения, а именно процедуры SETUP. Несмотря на наличие специальной иконки, создание программного элемента придется осуществлять самостоятельно. Другой минус в том, что, несмотря на векторное представление карты, позволяющее хранить и воспроизводить ее в достаточно компактном виде, интерфейсное обрамление привязывает пользователя к рекомендуемому авторами 256-цветному разрешению экрана 640*480 точек. Это значит, что при разрешении, например, 800*600 окно с игрой будет занимать уже не полный экран.

Теперь по порядку о том, что может программа. После воспроизведения красивой анимационной заставки, сопровождающейся ненавязчивой мелодией, программа предложит вам зарегистрироваться для последующей оценки ваших личных достижений. Затем на рабочем (игровом) поле появится карта Европы. Вы сможете выбрать виды с изображением названий стран, столиц, основных городов, озер и рек. В режиме ознакомления можно указать на страну и получить детальную информацию о ней, включающую название столицы, форму правления, численность населения, площадь, флаг, вероисповедание, денежную единицу, тип климата и т.п. Эту же информацию можно и прослушать, если у вас есть звуковая плата, совместимая с Sound Blaster. Наличие звуковой платы позволит также воспроизвести гимн выбранной страны. Для каждой страны подобран ха-



Формат: Windows
Авторы: Елена Юдовина, Никита Скрипкин, Олег Костин, Александр Чистяков

В самом конце августа АО «Дока» (не путать с «Дока-пицца») объявило о разработке первой в России стратегической компьютерной игры под рабочим названием Total Control. Действие игры проходит в реальном времени, а время это датируется аж четвертым тысячелетием нашей эры. В центре сюжета - борьба за ресурсы на далекой пустынной планете (что-то это уже напоминает). Игрок является представителем Межзвездной корпорации, ведущей освоение планеты, и отвечает за ее обустройство (планеты, естественно, а не коропрации). В вашем распоряжении автоматические средства производства, а также некоторые интеллектуальные ресурсы в виде армии наемных инженеров и программистов. Дальше все довольно обычно, можно сказать даже приземленно. Надо крепить оборону, наращивать производство и быть готовым к неожиданной встрече с конкурентами, с которыми придется разбираться прежде всего силовыми методами (реалии сегодняшнего дня налицо). Цель игры - установить над планетой полный контроль.

Игра выйдет на компакт-диске и, по заверениям авторов, будет обильно снащена анимацией и музыкой. Выход игры намечен на самый конец года - к Новому году.

рактерный фотоснимок, изображенный в правой части экрана. Вы сможете до разумной степени увеличивать масштаб изображения выбранной страны, отмечая интересующий вас объект масштабирования подвижной рамкой. Существует и рекомендуемый для каждой из стран масштаб изображения, максимально удобный для восприятия. Интересующие вас страны можно выбирать как непосредственно на карте, так и из вертикального меню, ориентированного в алфавитном порядке. Шрифты, которыми набираются названия стран и городов, изменяется по желанию пользователя.

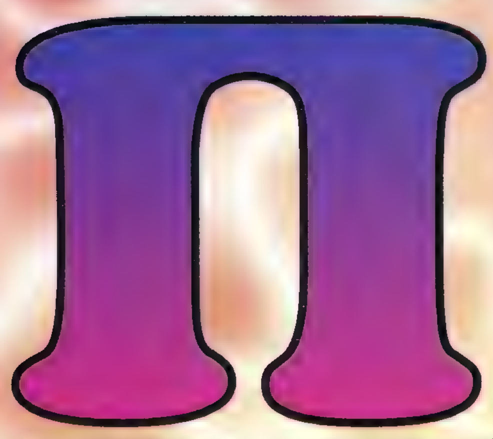
На этом можно было бы и закончить, если воспринимать «Путешествие по Европе» сугубо как стандартный multimedia-справочник, ориентированный на тех кто любит самостоятельно грызть гранит науки. Однако школьников, на которых рассчитана эта игра, скоре всего, может заинтересовать игровая идея, реализованная в программе. Игра первая — puzzle с контурами стран. На белый европейский контур нужно нанести случайным образом возникающие зеленые контуры европейских государств. Вспоминая контурные карты как средство контроля знаний на уроках географии, можно смело утверждать, что подобные игры при условии массовой компьютеризации системы образования в скором времени изживут эти самые контурные карты (это, безусловно, не относится, ни к учителям, ни к учебникам). А если вспомнить политчасы в родных вооруженных силах, то времена, когда рядовые не знают местоположения какой-то несчастной Андорры, тоже канут в небытие при условии выполнения указанного выше условия. Игра вторая — тренируем зрительную память. На экране необходимо открывать парные окошки, в которых скрыты флаги государств. Ходы делаются поочередно вами и умным компьютером, у которого, тем не менее, есть некоторые шансы проиграть. Идея попарного запоминания не нова, однако принадлежность флага, таким образом, может очень здорово запоминаться. Игра третья — поиск страны. Искать можно по имени, по столице, по флагу и по расположению. Все начальные условия генерируются случайным образом и исключают дополнительные данные об искомой стране. Характерно, что после верного ответа на экране данные о стране все-таки появляются, что, по мнению авторов, способствует их лучшему запоминанию. Игра четвертая — поиск города. Эта игра доступна только в режиме просмотра конкретной страны, а не карты Европы в целом. Можно искать город по названию, либо название города по расположению. В остальном методика аналогична предыдущей игре. Игра пятая — поиск ошибок на карте. Эта игра доступна в двух вариантах — европейском и для каждой страны в отдельности. В качестве ошибочных объектов выступают неверно расположенные названия стран либо городов. Игра шестая — вопросы по странам. Для каждой из выделенной страны компьютер генерирует вопросы в соответствии с той информацией, которую можно получить в процессе изучения. Вопросы могут быть как чисто смысловыми, так и количественными. Необходимо выбрать один из трех вариантов, предлагаемых в качестве ответа. Таким образом, ответ может быть выбран в первый раз достаточно интуитивно, но впоследствии вероятность осмысленного решения резко возрастает. Для большинства игр введена достаточно оригинальная форма поощрения игрока. В случае верного ответа компьютер голосом поощряет, в противном случае разочаровывает. Табло результатов также достаточно эмоционально. Это значит, что в случае успеха ваш двойник на экране начинает светиться такой улыбкой, что вам невольно захочется оторваться от компьютера и сделать что-нибудь полезное для Родины. В случае сдачи вами позиций в соревновании с компьютером, багровеющая физиономия двойника напомнит, что цивилизованному обществу не нужны двоечники, претендующие на свободные рабочие места. «Никита» утверждает, что его «Путешествие по Европе» обойдется вам на несколько порядков дешевле существующих тарифов на услуги, предоставляемые московскими турагенствами, а именно в 20 долларов США.



Электронный домовой

Россия, лето 1994 года...
«Папа, купи мне «Амату» — она все умеет!» — наверное, это были первые слова, донесшие до сознания широких народных масс, полагающих, либо, что компьютер — это «Денди», либо, что это машина сугубо рабочая, вроде ксерокса, свет иной истины. Мощная рекламная кампания «Стинс Коман» послужила неким сигналом, и ставшее модным понятие «домашний компьютер», до того изредка возникавшее на страницах компьютерной прессы, быстро вошло в лексикон широкого круга масс-медиа и менеджеров фирм. В следующие несколько месяцев большинство крупнейших российских производителей и дилеров зпадных фирм заявили о развитии линии «Home PC».
Однако каждая компания вкладывала в этот термин свое понятие о том, каким должен быть этот PC и свое видение российского рынка.

С чем его едят?


Прежде всего, давайте разделим понятия «домашний компьютер» и «компьютер, который стоит дома». Поэтому не будем рассматривать сейчас то немалое и постоянно растущее число людей (в том числе и у нас), для которых их фирма сочла целесообразным организовать рабочее место по месту жительства, и для которых разработчики уже выпустили массу приложений «For Home Office». Очевидно, что в богатом спектре предназначений домашнего компьютера работа стоит на одном из последних мест. О том, что стоит на первом — можно долго спорить, однако явных лидера два — развлечение и обучение. Затем можно выделить: развитие навыков и способностей, замена домашней библиотеки (прежде всего справочников и энциклопедий), ведение корреспонденции, помощь в домашнем хозяйстве, сетевые возможности (прежде всего общение, а также специфические сетевые развлеченеия вроде виртуальных домашних музеев компании «ПараГраф»). Все чаше используются и ранее экзотические возможности - в качестве музыкального центра, телеприемника, видеомагнитофона и т.д.

Естественно, эти возможности реализуемы только при наличии соответствующего «железа» и, самое главное, софта.

«Там» рынок PC, используемых для домашних целей, поддерживается большим, разнообразным и дифференцированным рынком программ (даже если оставить в стороне продукты «номер раз» — компьютерные игры, обучающие и развивающие программы). Помимо всевозможных «педий», справочников, атласов и путеводителей, в «тамошних» журналах и каталогах можно встретить рекламу специализированных баз данных, календарей, записных книжек и т.п. для домашних хозяек, садовников-огородников, коллекционеров, путешественников, меломанов, для верующих и даже такой, к примеру, эк-

зотический для нас продукт, как каталог бейсбольного фаната. Причем в качестве разработчиков и дистрибьюторов этих программ выступают, помимо прочих, фирмы с мировыми именами, такие как Konami, GameTek и др.

У нас пока, скажем так, дела не столь хороши (за исключением обучалок). В основном наши продукты, например, «Музеи Кремля», «Эрмитаж», «Русские в космосе» и пр., носят презентационный характер и рассчитаны опять же на Запад. С полгода назад на рынке появилась русскоязычная программмма для садоводов, но, похоже, широкого сбыта она пока не нашла. Красивый мультимедийный гороскоп «Власть планет» также пока смотрится экзотикой.

Что касается «железа», то здесь, казалось бы, все проще. Очевидно, что, как минимум, домашний PC должен быть мультимедийным и иметь CD драйв. Менее очевидные вещи подразумевают мощный процессор, рассчитанный на современные игры, не менее 8 Mb оперативной памяти, современную видеокарту, (весьма желателен модем, но наши телефонные линии!..). Оптимальный же вариант дополняется экологическими требованиями (Green PC), специальными «хелпами» для неподготовленных пользователей, которых в этой категории большинство, и... невысокой ценой, рассчитанной на средний семейный бюджет.

«ПАПА, КУПИ МНЕ...»

Тут то и зарыта собака. Первые модели вышеупомянутого проекта «Амата» отличались невысокой ценой за счет максимального «облегчения» железа: 1 Mb памяти без винчестера и монитора (потом добавился CD-ROM, потом SB). Здесь, видимо, был учтен опыт некоторых моделей компьютера «Амига» (и созвучие, верно, не случайно, хоть «Стинс Коман» это и отрицает). Однако опыт этот относится к концу 80-х, началу 90-х годов, а в 1994 году владелец «Аматы» очень быстро мог ощутить ущербность такой машины. Справедливости ради надо отметить, что сегодня с конвейра «Стинс Коман» сходят совсем другие «Аматы», но это и совсем другая история.

Пример иного рода — «крутые» компьютеры BrandName западных фирм, которые «там» охотно приобретаются в дом, однако «здесь» это могут позволить себе только достаточно состоятельные люди. Например, компания «Классика» продвигает в качестве домашней известную и уважаемую марку Gateway 2000, однако наиболее привлекательные модели стоят более двух тысяч долларов. Наверное, не случайно ни Dell, ни Compaq не проводят в России рекламных компаний своих «домашних» моделей, хотя, скажем, марка Presario Compaq близка к идеальному варианту семейной машины.

Исключением здесь стала разве что компания CompuLink, предлагающая в качестве домашнего варианта компьютеры Acer, которые, с одной стороны получили признание в качестве BrandName, а с другой — не потеряли «азиатской» дешевизны (относительной, конечно — «средняя» машина стоит хорошо за тысячу). Привлекает в концепции CompuLink и сервис, в котором помимо гарантии и технической поддержки есть и такое новшество, как библиотека компакт-дисков (прокат).

О программах Home PC других компаний (ИВК, «Техносерв», «Лэнд» и др.) известно в основном то, что они были заявлены. Наконец, в мае этого года со своим компьютером «Домовой» на рынок вышла компания AT+, ранее получившая определенную известность благодаря профессиональному двухпентиумному компьютеру «Илья», ориентированному в основном на мощные графические приложения типа Autocad и, по словам создателей, готового поспорить по соотношению цена-производительность даже с «силиконами».

В проекте «Домовой» привлекает несколько моментов. Симпатичное название предполагает некоторое отличие от безликой серийной машины, и действительно, конкретная конфигурация машины есть результат проработки всех пожеланий пользователя и последующего тестирования всех компонентов на совместимость. Таким образом, отлаженное производство фактически сочетается с работой на заказ. Кстати, именно на этом поприще в свое время весьма преуспел Майкл Делл. Тем не менее, по словам Михаила Ланцова, возглавляющего компанию, есть вещи, которые присутствуют обязательно, поскольку вытекают из концепции домашнего компьютера: это 15-дюймовый монитор, оказ от устаревших и вредных для зрения видеокарт (только Diamond Stealth), процессор не ниже 486, 16-битная звуковая карта. Причем стоит это все не более полутора тысяч долларов. По умолчанию, если не будет особых пожеланий заказчика, на машину устанавливается DOS, Windows и пакет игр от компании «Никита» — практика подтверждает, что большинство компьютеров приобретается для детей, с намерением посеять разумное, доброе, вечное и вырастить гармонично развитых граждан, полезных обществу. Но дети, конечно, в первую очередь клюют на игры. Взрослые же более чувствительны к наличию послепродажного сервиса, поддержки пользователей по «горячей» линии и пр. «мелочам». Владелец «Домового», по заверению господина Ланцова, получают все это и даже более того: начиная от подробного руководства к «Домовому» и медицинских рекомендаций в отношении детей и компьютеров, до консультаций по программам, которые пусть даже были приобретены в другом месте (но не пиратские). Техническая поддержка, ремонт и апгрейд осуществляются и после истечения двухлетнего гарантийного срока (для «Ильи» в течение 5 лет!).

В ближайших планах AT+ — объединение всех пользователей «Ильи» и «Домового» в сеть (сервер и две семиканальные линии для нее уже готовы), клиенты которой смогут, помимо общения друг с другом, получения информации и приобретения программ, использовать ресурсы системы, хранить свои файлы в персональных, защищенных от доступа директориях или даже иметь собственный сменный оптический диск (1,3 Gb). Абонентная плата составит несколько центов за 1 Mb в месяц. В дальнейшем планируется выход в Internet и WWW. Кроме того, владельцы «Ильи», работающие дома с графическими приложениями, смогут через сеть использовать, например, струйный плоттер или другие периферийные устройства, которые дорого и неудобно иметь дома.

Подобный глобальный подход производит впечатление. Если же еще AT+ удастся обеспечить своих подопечных и приличным набором софта для домашних нужд, то... Но, впрочем, это уже в компетенции софтверных фирм. Ау-у, ребята!

Николай АБРАМОВ

РЕДАКЦИЯ **ВИДЕО-АСС**

Владимир БОРЕВ — главный редактор
Андрей СМОЛЬНИКОВ — гл. художник
Елена Крымова — 1-й зам. гл. редактора
Сергей Булгаков — ген. директор издательского дома
Леонид Потапов — зам. ген. директора
Лилия Коган — зам. гл. редактора по технологии и производству
Марина Горлова—отв.секретарь редакции

Николай Абрамов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» КОРОНА**
Ольга Коган – компьютерный дизайн номера
Борис Левицкий – компьютерная верстка номера
Георгий Самсонов — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ЭКСПРЕСС**
Дмитрий Салынский—ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» ПРЕМЬЕР**
Владимир Парийский — ответственный секретарь журнала
Валерий Поляков — ведущий редактор журнала **«Видео-Асс» Великий Дракон**
Валерий Катков — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» ФАВОРИТ**
Лариса Гагарина — ведущий редактор отдела **«Видео-Асс» САТЕЛЛИТ**
Андрей Золотов—вед. редактор журнала **«Видео-Асс» ФОТОМАГАЗИН**
Галина Страшненко – зав. отделом иллюстраций
Людмила Картузова—референт-координатор
Татьяна Перцева — технический редактор
Ирина Потемина — корректор
Лина Туркель,Екатерина Хохлова – переводчики

Члены Редакционного совета:
Кристиан Левенер (Франция)
Ринальдо Бианда (Швейцария)
Эрик Венсен (Франция)
Жан-Жак Бернар (Франция)
Марко-Марио Гонзано (Италия)
Миро Гори (Италия)
Григорий Симанович (Россия)
Татьяна Королева-Габелко — зав. корпунктом в Варшаве
Паскаль Женэн — зав.корпунктом в Париже

Адрес редакции:
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Для писем: *103031, Москва, а/я 3.*
Телефоны: *118-89-55,279-69-88,151-96-87*
Факс: *118-89-47*

Специализированное агентство ВИДЕО-АСС(вопросы реализации)
109280, Москва, Велозаводская ул., 6а
Телефон: *118-44-83, 118-89-55*

ВИДЕО-АСС ФАВОРИТ–специализированное рекламное агентство по размещению рекламы на транспортных средствах
Тел.:*430-16-52* **Тел./факс:***932-32-43*

Журнал «**ВИДЕО-АСС**» **КОРОНА** зарегистрирован в комитете по печати РФ. Регистрационный №012613

Сдано в набор 30.08.95г. Подписано к печати 12.09.95г. Выход в свет 10.10.95г. Формат 60x90/8, печать офсетная	Редакция «Видео-Асс», 109280, Москва, Велозаводская, дом 6а Тел. (095) 118-89-55, 279-69-88, факс (095) 118-89-47
Верстка, оригинал-макет **ВИДЕО-АСС**	Россия
Слайды, пленки – Ашетт-Филипакки-пресс	Франция
Цветоделение	Россия
Печать	Италия

Верстка изданий «ВИДЕО-АСС» производится на оборудовании Apple Macintosh, поставленном фирмой «V.I.Ltd»
Тел.231-97-18, факс 233-59-65

